

Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine
NÚM. 64
5,95 €
8 414090 112772
00064
REVIEW
STATE OF EMERGENCY
No me gusta tu cara, colega
REVIEW
ICO
¡La aventura del año!
REPORTAJES
ASÍ EMPEZÓ TODO
Un recorrido por la prehistoria de los videojuegos
LA SAGA INTERMINABLE
Todos los Final Fantasy
V EDICIÓN
PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE
Vota a tus candidatos y llévate un premio
REVIEW
MAXIMO
No salgas de casa sin ropa interior
¡ESTA MOTO PUEDE SER TUYA!
PS one
REVIEWS
Atari Anniversary Edition
Alfred Chicken
Cubix
Rayman Rush
Peter Pan en el país de Nunca Jamás
PlayStation 2
REVIEWS
Knockout Kings 2002
Grandia II
Vampire Night
Blood Omen 2
Sled Storm
20 ACE COMBAT 4 Y GAFAS EYE TREK
36 MUÑECOS DE FINAL FANTASY X
PlayStation
10 DEMOS JUGABLES: METAL GEAR SOLID, C-12 RESISTENCIA FINAL, TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN, BROKEN SWORD 2, SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ, PONG, 40 WINKS Y TRES JUEGOS COMPLETOS YAROZE VÍDEO TUTORIAL DE TONY HAWK'S 3 TRUCOS PARA DESCARGAR DE PERRO Y LOBO, RAYMAN, METAL GEAR SOLID Y MÁS... PARTICIPA Y GANA CON EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS



30 DE ABRIL DE 2002

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
Jefe de redacción: **Joan Piella**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Elvira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel López, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa, Eduard Sales,Carles Sierra.
Fotografía: Sebastián Romero

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 — 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 96 — Fax: 91 417 05 33

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

Impresión
Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 — Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63



EDITORIAL



Hay juegos que esperamos con avidez durante largos meses, alimentando nuestra curiosidad con infinidad de reportajes especiales, pre-*previews*, *previews*, viendo cincuenta mil veces las mismas capturas en internet... y la historia se prolonga hasta que un día –¡aleluya!– el juego llega a las tiendas y, finalmente, cae en tus manos. Y llegas a casa, y vas directo a tu Play, y metes el disco, y se carga –¡qué impaciencia!– y empiezas a jugar, entre nervioso y emocionado. Algunos son buenos, muy buenos, pero, al probarlos después de tanto tiempo te das cuenta de que quizá habían generado demasiadas expectativas... ¿te esperabas algo más? probablemente sí. Total, que, en *algunos* casos no puedes evitar que te invada una sensación de vacío.

Pero luego hay juegos como *Ico*, que sin la ayuda de mucha parafernalia van ganando popularidad por medio del boca a boca. Oyes rumores, te lo comenta ese amigo tuyo que tiene olfato para los buenos juegos, lees algún comentario en Internet... y en los medios apenas se habla sobre él, mientras que juegos del calibre de *MGS2* (y otros que no están a la altura) se anuncian a bombo y platillo. Y es que *Ico* es una agradable sorpresa. Desarrollado por un equipo interno de Sony que, al parecer, debutaba con este título, ha resultado un juego que pone el Emotion Engine al servicio de la aventura en estado puro. Sus gráficos son imponentes –repetimos: im-po-nen-tes–; su protagonista, entrañable; la chica, de lo más dulce y la interacción entre los personajes, asombrosa. Sin «megaarmas» de alta tecnología, sin machacar al enemigo con alevosía y ensañamiento, y sin la grandilocuencia de otros superventas, es un título que te mantiene en vilo durante toda la aventura. En dos palabras: *Ico* fluye.

Por ello, aunque nuestro juego de portada sea *State of Emergency*, queríamos destacar a *Ico* de alguna manera. Aunque sea sólo por contraste, ya que *SoE* lo tiene todo para levantar polémica: violencia gratuita, comportamientos que son de todo menos cívicos, posibilidad de sembrar el caos y hacer lo que uno quiera... vamos, como *Un día de Furia*, pero a lo bestia. Evidentemente, habrá sectores que lo criticarán con más o menos exacerbación, y habrá quién pretenda meter a todos los videojuegos en el mismo saco, olvidando que la pluralidad (una palabra tan de moda últimamente) también está presente en el sector (que se lo digan a *Ico*, sin ir más lejos), y olvidando, también, las restricciones de edad. Más de un progenitor clama al cielo por la violencia presente en algunos títulos y, sin embargo, compra juegos a sus hijos obviando la restricción de edad. Seamos coherentes, por favor.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO
Abril 2002

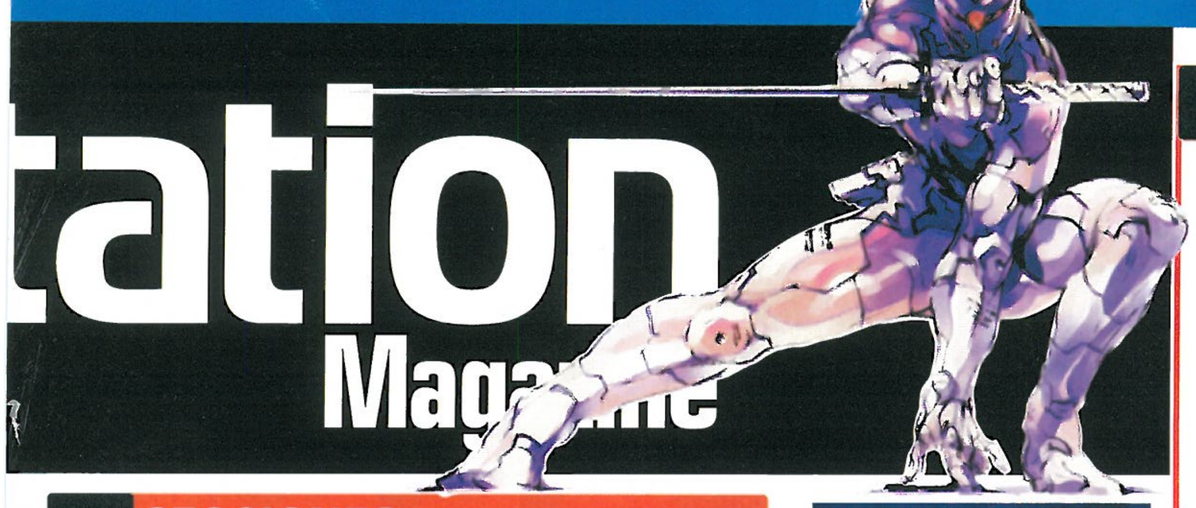
PREVIEWS

REPORTAJES

REVIEWS





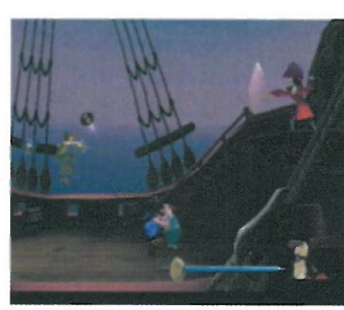


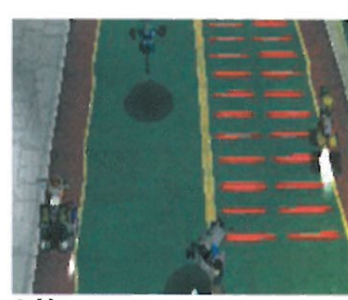
SECCIONES


Virtua Fighter 4 (PS2)



Final Fantasy X (PS2)


Peter Pan en el país de Nunca Jamás


Cubix

ESPACIO CD

Menú degustación



METAL GEAR SOLID
JUGABLE

C-12: RESISTENCIA FINAL
JUGABLE

TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN
JUGABLE

SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ
JUGABLE

BROKEN SWORD2: THE SMOKING MIRROR
JUGABLE

ROBOT RON (YAROZE)
JUEGO COMPLETO

YAROZIANS (YAROZE)
JUEGO COMPLETO

PONG
JUGABLE

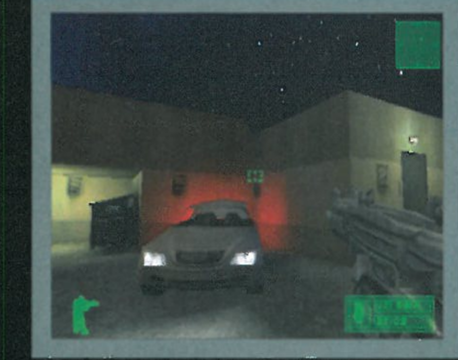
40 WINKS
JUGABLE

ROCKS 'N' GEMS (YAROZE)
JUEGO COMPLETO


BROKEN SWORD2: THE SMOKING MIRROR

Proyecto Play

UN VISTAZO A LOS JUEGOS **DEL MAÑANA...**



Delta Force: Urban Warfare

- SELECCIÓN MASIVA DE MEGA ARMAS
- TONELADAS DE ACCIÓN Y SIGILO
- ENEMIGOS INTELIGENTES CON MUNICIÓN LIMITADA
- 12 NIVELES REPLETOS DE ENEMIGOS



La saga de PC que introdujo el rifle de francotirador en los videojuegos está a punto de presenciar su debut en PlayStation. Un debut que llega, con siglos de retraso, bajo el título de *Delta Force: Urban Warfare*. De momento, el distribuidor Novalogic mantiene en total secreto todo lo relativo a su incursión en el mundo consolero, sin embargo algunos «infiltrados» de la redacción de *PSMag* están en condiciones de revelarnos algunos detalles «confidenciales» acerca del juego.

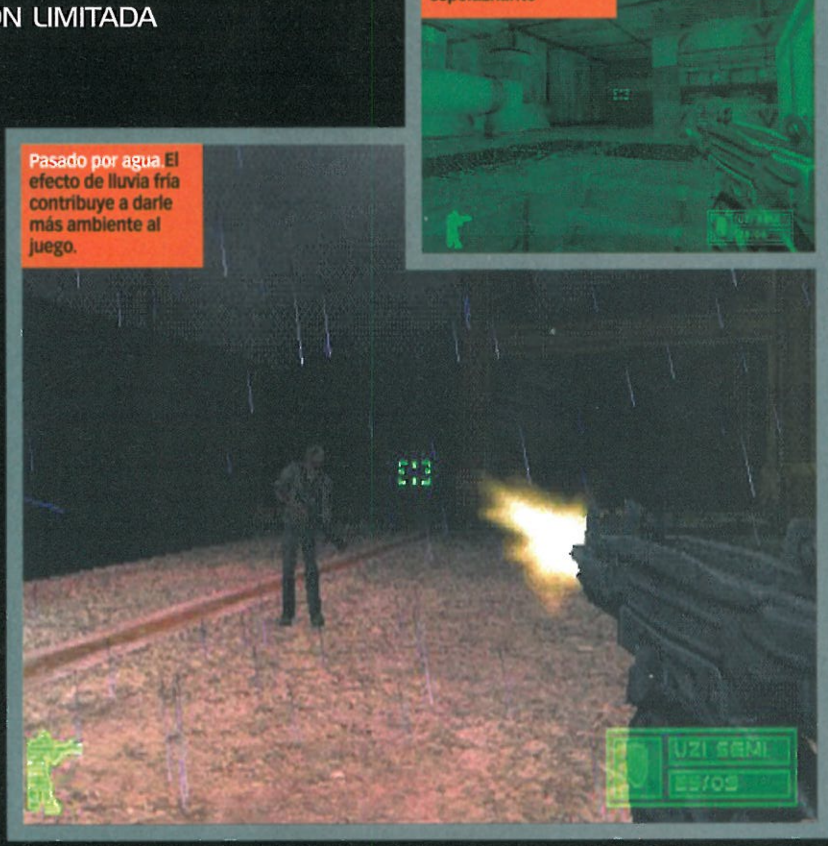
Para empezar, *Delta Force* será un *shooter* en primera persona en el cual actuarás como miembro de la unidad de elite Delta Force (la versión americana de los GEO), y avanzarás a balazo limpio a lo largo de 12 misiones. A la hora de enfrentarte a las fuerzas enemigas de medio mundo, irás armado con un impresionante arsenal de armas destructoras y complementos con los que alucinarás.

Si lo de sembrar el caos con cargas de detonación por control remoto y armas aparatosas no te va, también puedes ponerte en plan «sigiloso». Lo cierto es que después de acabar con el enemigo, dispones incluso de la posibilidad de arrastrar y ocultar los cuerpos y robarles las radios para escuchar sus planes.

Se trata de un título que hace hincapié en el realismo. Deberás deshacerte del enemigo con mucha rapidez, porque así les birlarás más munición, pero ojo, porque «los malos» son capaces hasta de seguir el reguero de sangre que vas dejando si te hieren.

En definitiva, que tras la decepcionante conversión de *Hidden & Dangerous*, este juego podría suponer el alivio perfecto para los seguidores de los *shooters* en primera persona. ¡Estamos impacientes por verlo!

Verde. El modo de visión nocturna es espeluznante



Pasado por agua. El efecto de lluvia fría contribuye a darle más ambiente al juego.

• **¿QUÉ?** La última versión del clásico juego de *Delta Force* que sacudió el mundo del PC • **¿QUIÉN?** El equipo de Rebellion ha trabajado en clásicos del PC de todos



O tú, o él: Acaba con el nazi y luego sal por patas

UN RUBIO EXPLOSIVO
Aunque parezca recién salido de la «pelu» de Rupert, con ese peinado tan bien acabado, este tipo te puede partir la cara con un brazo atado a ese pedazo de espalda de gimnasio...

Ojo avizor: Que no se te escape ni

«¡Cuidado! Los malos son capaces hasta de seguir el reguero de sangre que vas dejando si te hieren»



LOADING...

NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

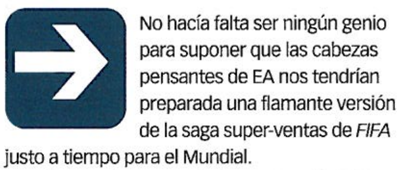
ESTE MES, EN LOADING...

LA FIFA SE CLASIFICA PARA EL MUNDIAL

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** EZ **DÓNDE** WWW.ESPANA.EA.COM

¡PRIMICIA TOTAL! ***Mundial FIFA 2002* de EA tiene previsto su lanzamiento en primavera**



No hacía falta ser ningún genio para suponer que las cabezas pensantes de EA nos tendrían preparada una flamante versión de la saga super-ventas de *FIFA* justo a tiempo para el Mundial.

Así que ya han anunciado que *Mundial FIFA 2002* hará su aparición en PSone hacia finales de marzo o principios de abril, perfectamente sincronizada con el campeonato, que comenzará el 31 de mayo. Como se desprende de estas imágenes que te ofrecemos, *Mundial FIFA* funciona según la misma dinámica que *FIFA 2002*, con algún que otro cambio.

En estos momentos aún no podemos desvelar muchos secretos (el informe exhaustivísimo del juego aparecerá muy pronto y en otro número de *PSMag)*, pero lo que sí podemos decir es que esta versión supondrá todo un adelanto en cuanto a IA, control de los jugadores y música; y además contendrá unos arreglos la mar de cucos que harán sobresalir a las futuras estrellas del Mundial.

Como es obvio, el juego incluirá a los 32 equipos clasificados para el Mundial y a todos los jugadores que participen en este fabuloso evento. Y esto no es todo "lo oficial" que te encontrarás en este título. También verás mascotas oficiales, estadios oficiales... ¿Te haces a la idea? Seguro que sí. Así pues, elige a tu equipo y compite con él en el Mundial. Por ejemplo, haz clic en España y verás cómo te transportan al estadio correspondiente, el día exacto y contra el equipo con el que España se enfrentará de verdad dentro de unas semanas. Sólo tienes que seleccionar a tus jugadores y prepararte para arrasar contra los contrincantes antes de enfrentarte al siguiente país, en otro estadio, algunos segundos (y cinco días virtuales) más tarde.

El sistema de pases de *FIFA 2002* sigue vigente, aunque lo encontrarás algo redefinido, y también continúan en su sitio todas las opciones múltiples, licencias y la atención al más mínimo detalle que todos conocemos y esperamos ver en los juegos de *FIFA*.

No te pierdas el análisis exhaustivo que te ofreceremos muy pronto, porque estamos ansioso de echarle el guante a la versión final de este título y contarte todo lo que quieras saber sobre él. El Mundial te espera y todavía estás a punto de subirte al tren. ¿Lo dejarás escapar?.



Nuevo y mejorado. EA promete aportar toda una serie de mejoras innovadoras para su juego del Mundial



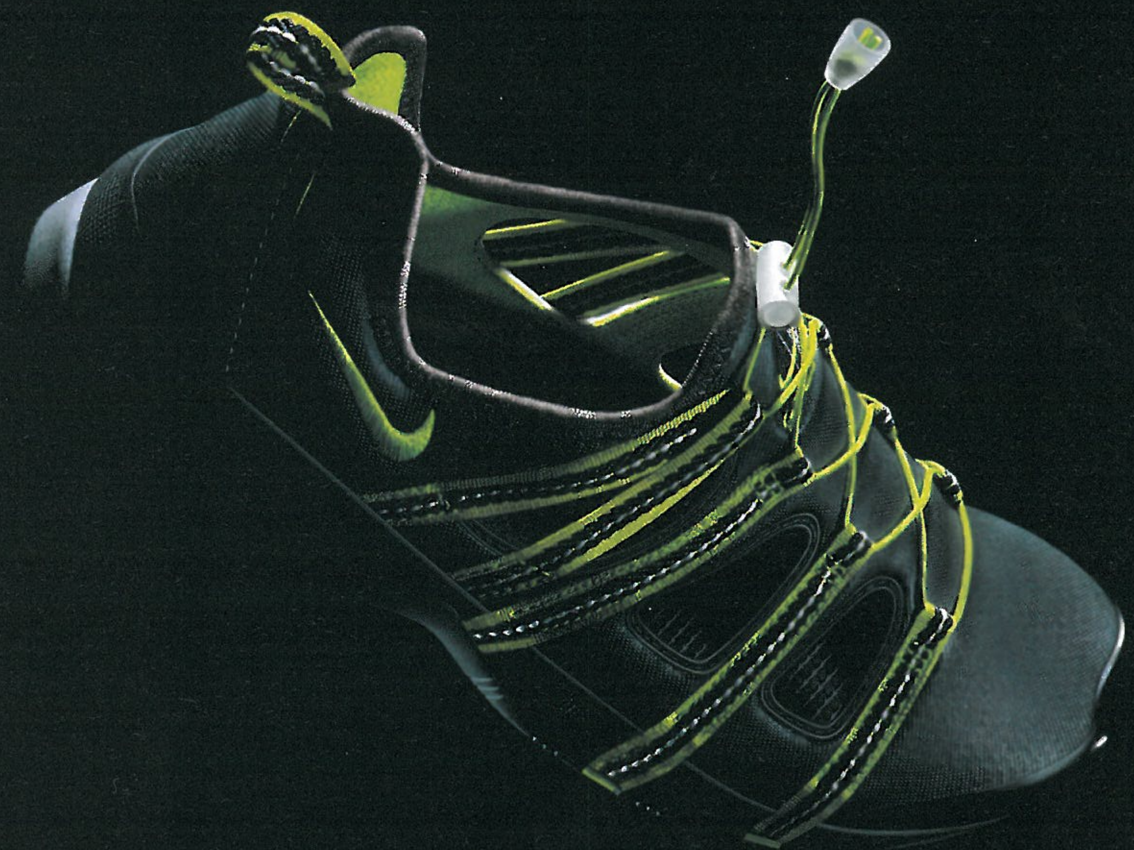


Qué buena pinta. Esperemos que *Mundial FIFA 2002* sea tan bueno como parece

FE DE ERRATAS

En la *preview* de *Manager de Liga* 2002 de la revista del mes pasado se incluyeron, por error, imágenes que no corresponden a dicho juego, sino a *LMA Manager*. Lamentamos lo ocurrido, ya que conocemos el empeño de Codemasters por traducir y adaptar sus juegos y el esfuerzo que esto supone.

En la página 14 de la revista del mes pasado se nos «coló» una preposición. Dónde dice *"Comandos 2, primer videojuego en español para PS2"* debería decir *"Comandos 2, primer videojuego español para PS2"*.



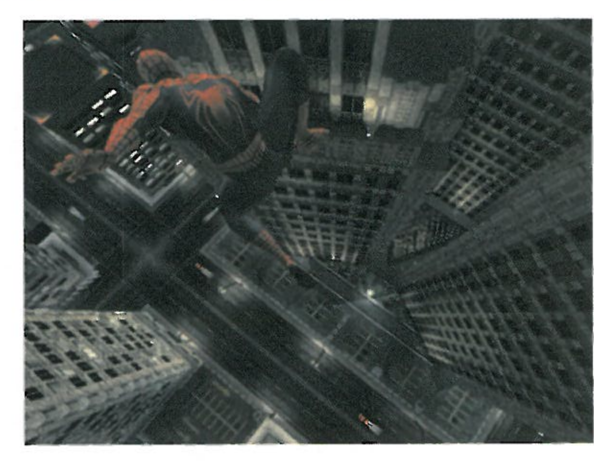
SPIDER-MAN: THE MOVIE GAME

CUÁNDO MATO **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

ESTRENO

Las telarañas inundan las pantallas

Esta primavera tendremos sesión doble de uno los grandes súper héroes del cómic clásico, Spider-Man. Primero llegará el Spidey poligonal y, poco después, el de *carne y hueso* enmarañará las pantallas de los cines. *Spider-Man: The movie game* está basado, como su propio nombre indica, en la película protagonizada por Tobey Maguire, Kirsten Dunst y Willem Dafoe, que se estrenará el 14 de junio.



Tras el éxito de las dos anteriores entregas de Spider-Man para PSone, el héroe de las telarañas ha dado el salto a los 128 bits, lo que hace suponer que sus poderes sobrenaturales serán aún mayores. En esta ocasión deberá enfrentarse a un no menos poderoso Green Goblin (encarnado en la película por el genial Willem Dafoe) y sus legiones del mal. El juego incorpora nuevas posibilidades de enfrentamientos aéreos a lo largo y ancho de Nueva York, nuevos súper villanos –Shocker, Vulture, Scorpion y las unidades experimentales HK con el sello Oscorp Industries– y un nuevo sistema de combates. La excepcional maniobrabilidad y el control aéreo te permitirán balancearte y avanzar por cualquier lado en busca de posibles problemas que haya que resolver. Podrás subir y bajar mientras te columpias, recorrer edificios, cortar redes para descensos repentinos y lanzar la llamada zip-line hacia los edificios para evitar el peligro.

LA PELÍCULA

La historia de Spider-Man es bien sabida pero, por si eres de los que viven en las nubes, la película te refrescará la memoria. Este héroe enmascarado no es otro que un estudiante llamado Peter Parker, al que una araña alterada genéticamente pica en una exposición científica. A partir de ese momento, nuestro protagonista desarrolla la fuerza, la velocidad, la agilidad y el sentido arácnido del susodicho insecto. Parker lleva una doble vida como fotógrafo para el Daily Bugle y como justiciero enmascarado al que le gusta meterse en líos con tremebundos enemigos embutido en un ajustado traje azul y rojo chillón (está visto que, en lo que a moda se refiere, los súper-héroes tienen la batalla perdida).

En esta película, el malo de turno que le complicará la existencia a nuestro hombre-araña es Norman Osborn, un megalomaníaco hombre de negocios al que le explota en la cara una fórmula química experimental que le convierte en el malvado Green Goblin. Y a partir de aquí, la diversión esta servida... .



Es una de las heroínas de la juventud masculina gracias a películas como Las vírgenes suicidas, Entrevista con el vampiro, Mujercitas o Jumanji



La carrera del camaleónico Dafoe es mucho más extensa que las de sus compañeros de reparto. Ha trabajo, entre otras, en El paciente inglés y La última tentación de Cristo.

¿TÚ QUE HARÍAS?

El Fuhrer te ha dado órdenes directas y claras... ¡Protege el frente cueste lo que cueste! Tu escuadrón de E-79s es todo lo que resta entre los mortíferos tanques británicos y un almacén de suministros vital para los alemanes. Después, aparecen lentamente y de entre la niebla del horizonte, los Aliados. Superado en número de unidades y completamente rodeado, tienes dos opciones. Así pues, decides:



A Girar a la derecha y dirigirte hacia los arbustos para buscar un escondite.... VE A LA PÁG 79

B Encararte a los enemigos i enfrentarte a ellos como el buen soldado que eres .. VE A LA PÁG 105

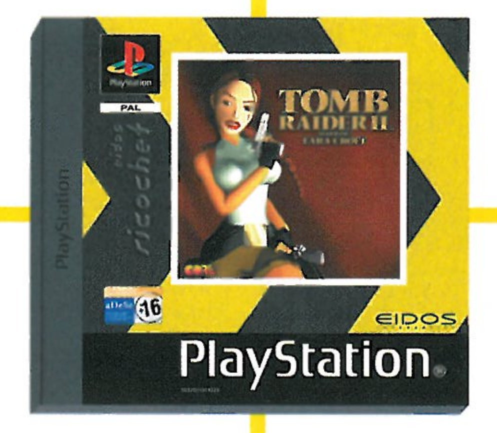


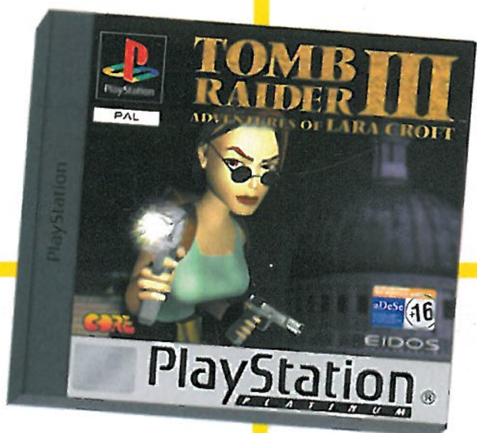
El joven Tobey Maguire interpreta a Peter Parker/Spider-Man. Le hemos visto en Las normas de la Casa de la Sidra, Pleasantville, La tormenta de hielo o en Jóvenes prodigiosos

Acción, velocidad, diversión....

¡JUEGA!

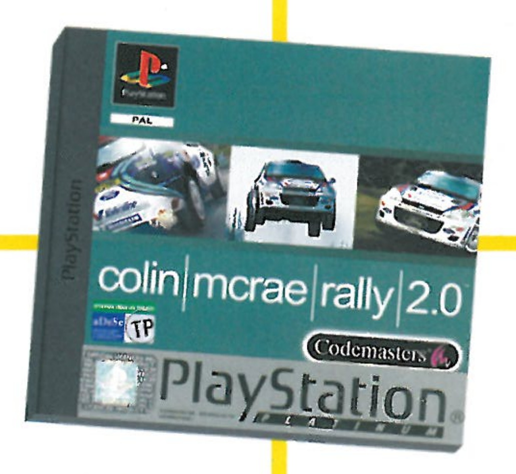




















DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid

Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74

Asistencia al cliente: 91 384 69 70

VIVENDI PRESENTA SU COLECCIÓN 2002 PARA PS2

LICENCIAS **Prenda estrella de la temporada**


YO SOY REBELDE PORQUE EL MUNDO ME HIZO ASÍ Bueno, díselo a los de Argonaut y Sierra, que nosotros no tenemos nada que ver.

¿Se llevará el rojo sangre, el azul hielo o se impondrá de nuevo el estilo pop de los '60? ¿Plataformas o licencias? La colección presentada en París por Vivendi Universal Interactive para el resto del año se decanta por picotear de todo un poco, destacando el rojo terror de *The Thing*, la frescura de *Malice*, el morado de *Spyro* y los modelos retro de la protagonista de *No One Lives Forever*. Eso sí, todo ello combinado con el negro de PS2, que va con todo. ¿Quieres más detalles?

THE THING

Previsto para calentar el otoño, *The Thing* retoma el argumento de la película del mismo nombre que dirigió John Carpenter basándose en un libro de Stephen King. Veinte años después de su estreno, *The Thing* vuelve a trasladarnos a una base científica norteamericana en la Antártida. Hasta allí se desplaza un equipo de rescate para investigar las misteriosas muertes que se están registrando en la base. Lo que encontrarán, además de un inhóspito desierto helado, es una mortífera forma de vida alienígena que asume la apariencia de la persona o animal que asesina. Con tan bonito panorama por delante ya habrás adivinado que *The Thing* es un juego de acción y terror de supervivencia que aporta una nueva dimensión al género con un sistema que mide el miedo y la confianza de los personajes no jugables.

Cuando te acerques a uno de ellos podrás valorar la confianza y el miedo que le inspiras y saber así si cooperarán contigo o si, por lo el contrario, están infectados. Si es así, evalúa antes de matarlo el grado de infección. Si es elevado, tus opciones se reducen al 50%: él o tú. La interacción con los personajes no jugables es de vital importancia.

NO ONES LIVES FOREVER

Una aventura en primera persona que te mete en la piel de una chica *ye-yé* y en un mundo de estética *sesentera* al más puro estilo *Austin Powers*. Aunque es una conversión del título para PC, incluye cuatro niveles nuevos que tienen lugar 10 años antes de que Cate Archer, la prota, dejara el hurto de guante blanco para convertirse en agente secreto.

Las armas de mujer son, en general, bastante más sofisticadas que las de los hombres, y no nos referimos sólo a las psicológicas. Archer tiene a su disposición los chismes más variopintos, todos dignos de una agente secreta *ye-yé*: pintalabios explosivos, un letal perfume ácido, gafas de sol infrarrojas... una chica de armas tomar.

PLATAFORMAS PARA TODOS

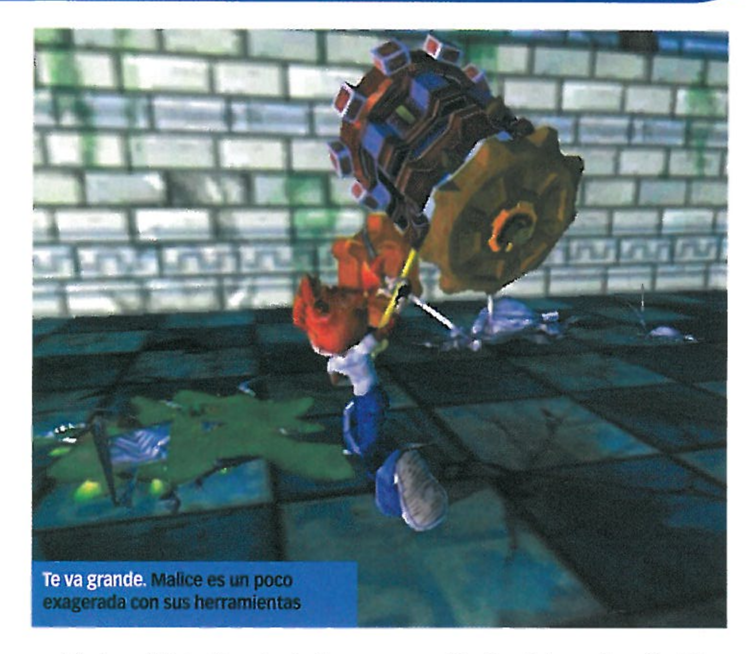
Los plataformas siguen en la brecha. Vivendi los trae de la mano de *Malice* (del que ya te hablamos en ***PSMag* 63**) y un personaje muy conocido y apreciado por los consoleros: Spyro el dragón.

Malice nos ofrece un inmenso mundo que explorar a nuestro antojo, una pequeña heroína con mucho carácter, gráficos detallados y sorprendentes, adicción por un tubo y muchas horas de diversión. Sin duda, será uno de los juegos del año.

En cuanto a *Spyro: Enter the Dragonfly*, poco podemos añadir que no sepas. Es el Spyro de siempre pero con gráficos propios de PS2, niveles más grandes, cuatro originales


BEBE LECHE O TE QUEDARÁS COMO ÉL Pobre Spyro, con los años nos hemos dado cuenta de que sufre enanismo y de que aunque pasen 100 años seguirá siendo un dragoncito.





Te va grande. Malice es un poco exagerada con sus herramientas

vehículos y distintos tipos de aliento: helado, eléctrico, de fuego y de burbujas.

DEPORTES PREHISTÓRICOS

Dinoz es un juego de deporte/acción en el que participan dos equipos de cuatro «dinoz»; pequeños seres de aspecto gracioso, y que tiene lugar en escenarios interactivos repletos de obstáculos. El objetivo es hacerse con un huevo y llevarlo hasta la línea de fondo del equipo contrario. Con cada victoria, el jugador consigue nuevos «dinoz», que coloca en su «Dinoz Park», un miniecosistema en el que viven y se entrenan entre partido y partido. En este lugar el jugador determina la especialización de los «dinoz» (agresiva, rápida o defensiva) de acuerdo con su estrategia.

Y...¡MÁS LICENCIAS!

Sin lugar a dudas, las licencias son las estrellas de la temporada 2002 de Vivendi. A finales de año tienen previsto publicar *El Rey Escorpión* (de la estirpe *La Momia*) y *Parque Jurásico: Proyecto Génesis*. Y aún hay más: *El señor de los anillos* (con licencia del libro, no de la película, que está en manos de EA), pero ya será para 2003.



CHICAS YE-YÉS Hasta para la guerra tiene una que ir mona, arreglá pero informal. Nunca se sabe qué puede pasar..

SCI PRESENTA SUS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

CUÁNDO PRIMAVERA-VERANO · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.PROEIN.COM

AVANCE Los creadores de *The Italian Job* apuestan por velocidad y guerra

Tras el exitazo de *The Italian Job* en PSone (8/10 en *PSMag 58*), los chicos de SCI ultiman el desarrollo de los títulos que lanzarán para PS2 en los próximos meses con la firme intención de repetir éxito. Velocidad y carreras vuelven a ser marca de la casa; dos de los tres títulos que Sam Forrest, jefe de producto de SCI, trajo bajo el brazo a Madrid para presentárnoslos tienen acelerador, freno y embrague.

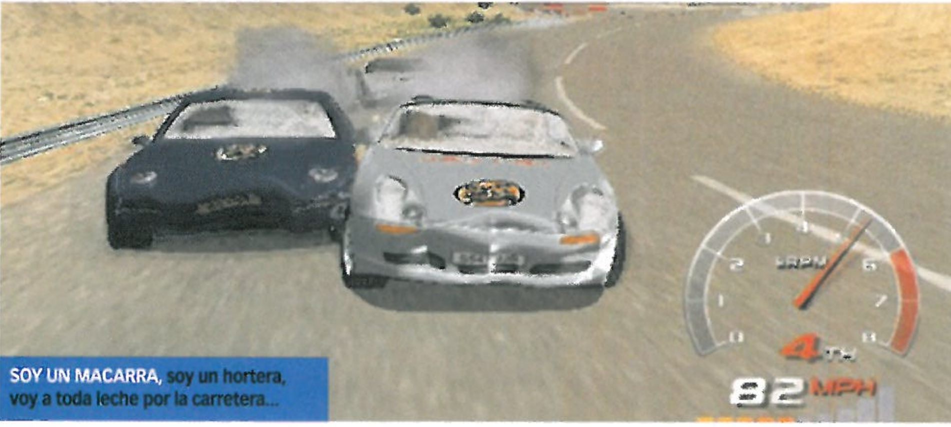
Rally Championship, previsto para mayo, promete ser un competidor a tener en cuenta en la carrera por el primer puesto del género. Cuenta con 25 vehículos oficiales, 36 fases y más de seis rallys diferentes. El mayor atractivo de *Rally Championship* son los modos multijugador: podrás desafiar la actuación del resto de pilotos en el Time Trial o competir simultáneamente a pantalla partida con otros tres *pilotos* en el modo Cuerpo a Cuerpo.

Y tras tanto coche y carrera oficial, ¿no te apetece un poco de juerga y velocidad ilegal? *Gumball 3000* traslada a PS2 el alocado mundo de las carreras Cannonball, en la que cada año participa una variopinta mezcla de gente llegada de todo el mundo con tres cosas en común: están locos, aman la velocidad y tienen mucho dinero. Compiten en una carrera por Europa de 3000 millas, aunque este año se celebrará en Estados Unidos (comenzará en Nueva York el 25 de abril y terminará en Los Ángeles cinco días después). ¿Puedes imaginarte un convoy de tres vías compuesto por 40 coches circulando a 240 km/h tras un vehículo del Gobierno ruso chirriando a su paso hacia un fiestón salvaje en San Petesburgo? Prepárate para vivir esta aventura en la que debes seguir la ruta que puedas, pasar de un punto de encuentro a otro en el menor tiempo posible, romper los límites de velocidad, evitar los controles y escapar del pesadísimo Escuadrón de Policía de Gumball para convertirte en el campeón mundial de *Gumball 3000*. En el Modo Multijugador competirás «cuerpo a cuerpo» o formando parte del escuadrón de policía Gumball y persiguiendo a tus propios compañeros.

Por último, y hablando de golfos, Forrest nos adelantó detalles de *Conflict: Desert Storm*, un juego de acción con elementos de estrategia que recrea la Guerra del Golfo de 1991. Se trata de un juego de acción en tercera persona con elementos de estrategia. Empiezas controlando a un soldado y terminas manejando a un escuadrón de cuatro componentes especializados en distintas áreas. Cuanto más tiempo permanezcan vivos todos los miembros de la misión más posibilidades de éxito tendrás. Los soldados veteranos asesinados serán sustituidos por novatos que complicarán la misión.

El juego incorpora modo multijugador a pantalla partida para dos usuarios y un modo versus en el que cada jugador controlará a dos de los cuatro soldados del escuadrón.





SOY UN MACARRA, soy un hortera, voy a toda leche por la carretera...


MAD MAX El juego te trasladará a un mundo post-apocalíptico al más puro estilo Mad Max

FUEGO CONTRA FUEGO

CUÁNDO SEPTIEMBRE · QUIÉN UBI SOFT · DÓNDE WWW.UBISOFT.COM

PRIMERAS PANTALLAS *Reign of fire* enfrenta a dragones y humanos



Tras meses de secretismo absoluto, el estudio de desarrollo Kuju Entertainment nos ha facilitado las primeras pantallas de *Reign of Fire*, que te lanzará a una feroz batalla por la supervivencia entre humanos y dragones. Se trata de un juego de acción que traslada a los 128 bits de PS2 la multimillonaria película del mismo nombre que se estrenará en Estados Unidos el 14 de julio.

Los jugadores podrán elegir estar al lado de los humanos –luchando sin descanso contra feroces enemigos de alientos abrasadores– o jugar como un dragón dispuesto a arrasar todo lo que encuentra a su paso. *Reign of Fire* captará toda la emoción, la tensión y los espectaculares efectos especiales del largometraje en un torbellino pirotécnico espectacular.

LA PELÍCULA

Protagonizada por Mathew McConaughey (*Planes de boda, Amistad, Contact*), Christian Bale (*El imperio del sol, American Psycho*) e Izabella Scorupco (*Límite vertical, Golden Eye*), *Reign of Fire* es una multimillonaria producción de Spyglass Entertainment dirigida por Rob Bowman (*Expediente X*). La acción se desarrolla en 2004, en una post-apocalíptica Inglaterra en la que un militar norteamericano y un líder inglés deben unir sus fuerzas y formar un equipo para ganar la batalla a los dragones, que han resurgido con la firme intención de volver a dominar la Tierra tras siglos de extinción. La «peli» promete mucha acción, espectaculares efectos especiales y el imprescindible toque sentimental. «Próximamente en los mejores cines» (siempre nos hemos preguntado cuales serán los peores).

ZD

zapatería deportiva

Hasta el 14 de abril de 2002

www.elcorteingles.es

06 07 08 09 10 11 12 13 14

Descubre lo último.

Lo último de las marcas más especializadas. Zapatillas pensadas para cada modalidad deportiva. Con la tecnología más avanzada, nuevos materiales, modelos exclusivos...

El Corte Inglés

y Tiendas El Corte Inglés

Sólo el auténtico especialista te da lo último

LA NUEVA LÍNEA DE MBK AL DESCUBIERTO

¡¡CONSIGUE UNA EN LA PÁGINA 49!!

CUÁNDO ESTE AÑO **QUIÉN** MBK **DÓNDE** WWW.MBK-EUROPE.COM

MOTOR MBK presenta los scooters que se llevarán esta temporada

¿Qué dices, que tu amigo se ha comprado el *Metal 2* y vive en la otra punta de la ciudad? ¿Qué te mueres de ganas de jugar y no sabes cómo ir a su casa lo más rápido que puedas? Oye, haberlo dicho antes. Anda, lee lo que viene a continuación y a ver si te enteras de que no todo en esta vida es darle a la Play. Esta juventud de hoy en día...

MBK, una de las compañías líder en el sector de los scooters, nos presenta su nuevo mundo de prestaciones, alta tecnología y diseño. De toda la gama que hemos visto, destaca el Mach-G.

Este nuevo modelo para el 2002 es el referente para aquellos que busquéis un scooter deportivo y práctico y, con un diseño vanguardista. Refleja una estética que amplía las fronteras de la tecnología sin que el vehículo pierda su practicidad. El bastidor de diseño asimétrico tiene una relación óptima de peso-rigidez, dotando al Mach-G de una gran agilidad en los cambios de dirección con la estabilidad de un chasis perfectamente equilibrado. Con una distancia entre ejes de sólo 1210mm, combinado con un ángulo de lanzamiento de 25º, este scooter gira con total precisión y, transmite las sensaciones de carretera en cualquier condición. Es fácil de pilotar, ligero, sólo 76 kg. (78 kg. en la versión refrigerada por agua), y el asiento está sólo a 770mm del suelo. Es decir, un scooter con el que todo el mundo puede disfrutar.

Y las buenas cosas no acaban aquí. No señor. Puedes elegir dos motores diferentes de 50cc (refrigerado por aire o por agua), las llantas son de aluminio de 12" con neumáticos adherentes que se pegan al suelo que dan miedo y, el sistema de frenado compuesto te proporciona un disco de 190mm complementado por un tambor de 110mm. Y aún hay más. El nuevo Mach-G es respetuoso con el medio ambiente, puesto que lleva catalizador. Tiene un deposito de 5 litros, cofre portacascos bajo el asiento, un potente faro de 35w, pantalla digital de información y multitud de accesorios con los que podrás personalizar tu medio de transporte. ¿A que esperas? ¡Vamos, mueve el trasero!.



¿Te gusta, eh? Y tu que pensabas que sólo los juegos de tu Play podían sorprenderte...



LOS MÁS VENDIDOS





PSone

1.- Final Fantasy VI
2.- Final Fantasy IX (Platinum)
3.- Metal Gear Solid Band
4.- Harry Potter y la piedra filosofal
5.- Gran Turismo 2 (Platinum)
6.- FIFA Football 2002
7.- Monstruos, S.A.: La isla de los sustos
8.- Final Fantasy VIII
9.- Driver 2 (Platinum)
10.-Colin McRae Rally 2 (Platinum)

PLAYSTATION2

1.- GTA III
2.- Max Payne
3.- Moto GP
4.- Ace Combat: Trueno de acero
5.- Pro Evolution Soccer
6.- Devil May Cry
7.- Gran Turismo 3 A-Spec
8.- World Rally Championship
9.- Sillent Hill 2 - Digipack
10.- Jak & Daxter

Ventas registradas en el mes de febrero en las tiendas Centro Mail



CRYO FICHA A ZIDANE

CUÁNDO MAYO · QUIÉN CRYOI · DÓNDE WWW.CRYO. COM

CAPTURA DE El crak francés jugo para PSOne y PS2

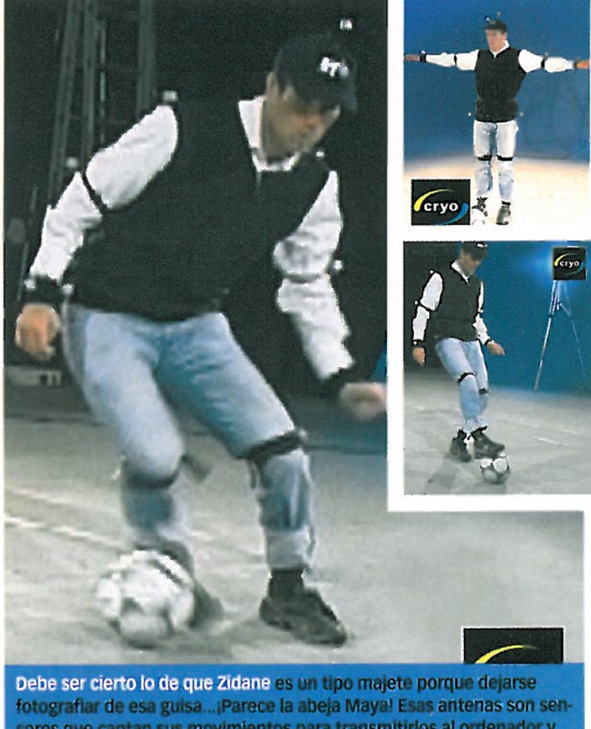
Zinedine Zidane le fue infiel al Real Madrid y durante tres horas se lució a las órdenes de Cryo. Sólo para ellos, y durante más de tres horas, realizó los movimientos y regates que le han hecho famoso en los estadios de fútbol para dar vida a *Zidane Football Generation*, que saldrá para PSone, PS2, GBA y PC en mayo.

La sesión de *motion capture* (captura de movimiento se realizó en un estudio de televisión de Madrid. Allí, en un cuadrilátero de tres por cinco metros, la estrella del Real Madrid hizo regates, entradas, pases, tiros y fintas. Los movimientos fueron transmitidos al ordenador a través de unos sensores colocados en todo su cuerpo. «Parezco un extraterrestre» comentó jocoso cuando le pusieron todos los sensores de caucho. Uno de los problemillas que los especialistas debieron solventar durante la sesión fueron las bandas color plata fluorescente de las zapatillas que llevaba Zidane, que «engañaban» al PC por su acción reflectante. Un poco de cinta adhesiva negra solventó el percance.

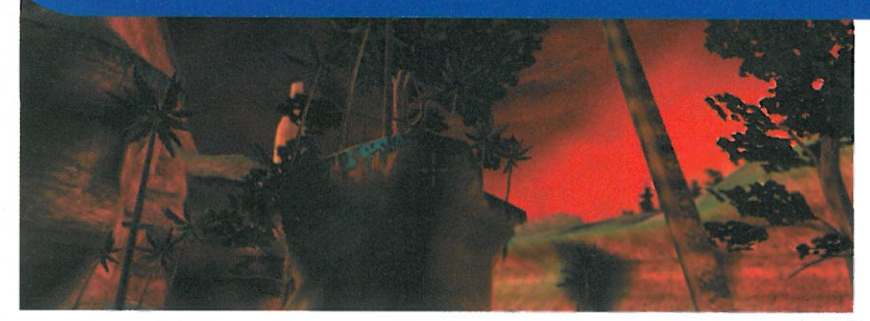


Zizou se parte de risa jugando a ser él mismo en polígonos. ¿Será porque no sabe dónde apretar? ¿Será que le hace gracia ver su calva franciscana en versión virtual?

Tanto los especialistas del estudio que realizaron la captura de imágenes como el personal de Cryo que estuvo presente en la sesión quedaron muy sorprendidos con el talante de uno de los mejores futbolistas del panorama mundial. Sencillo, tímido y afable, no dejó quieto el balón ni en los momentos de descanso. ¡Eso sí que es vicio!.



Debe ser cierto lo de que Zidane es un tipo majete porque dejarse fotografiar de esa guisa...¡Parece la abeja Maya! Esas antenas son sensores que captan sus movimientos para transmitirlos al ordenador y luego incorporarlo al futbolista virtual



VUELVE TUROK

CUÁNDO SEPTIEMBRE · QUIÉN ACCLAIM · DÓNDE WWW.TUROK.COM/EVOLUTION/INDE

NOVEDAD Descubre los secretos de Atapuerca con Turock Evolution



Una de las sagas más prestigiosas de la historia de los videojuegos regresa dispuesta a arrasar, y esta vez en todas las plataformas. Para lograrlo, *Turok Evolution* vuelve a los orígenes del juego, capturando la esencia de los jugadores de Nintendo 64 y aplicando la potencia y tecnología de PS2.

Esta nueva entrega explica el porqué de Turok, situando la historia en sus verdaderos orígenes. Corre el año 1886 en Texas. Nuestro héroe, Tal' Set, forma parte de una tribu de indígenas americanos perseguidos por el sangriento capitán Tobías Bruckner. En una huida desesperada hacia Méjico, la tribu es interceptada y aniquilados, prácticamente, todos sus miembros. Tal 'Set, gravemente herido, se enfrenta directamente al malvado capitán en una encarnizada lucha que desencadena un extraño fenómeno espacio-temporal que traslada a nuestro héroe a un mundo llamado «The Lost Land» (La tierra perdida). Allí es recogido por un grupo de humanos y curado de sus graves heridas. Un misterioso profeta, Seer Tarkeen, le explica que su presencia en ese mundo no es una casualidad, y le identifica como un enviado al que llevan años esperando que se erigirá como líder de «The River People» en su lucha contra el malvado Lord Tyrannus, jefe de un ejercito de reptiles dispuestos a acabar con cualquier humano. Tal'Set se convierte entonces en Turok (Hijo de Piedra). Algo confundido, comenzará su lucha pero, con el paso del tiempo, se dará cuenta de que no es el único que ha sido transportado a ese extraño mundo_

Turok Evolution aprovecha toda la tecnología que ofrecen las consolas de nueva generación para crear una atmósfera totalmente orgánica. Cada ser vivo, vegetal o animal, reaccionará dinámicamente a las variantes del entorno, transportando al jugador a un mundo imprevisible en el que el movimiento de una planta en el camino puede deberse al viento o a la presencia de un terrible dinosaurio oculto en la maleza. Con el fin de lograr una experiencia de juego totalmente envolvente, los programadores han cuidado especialmente el aspecto sonoro, trabajando durante meses en la captación y creación de miles de sonidos específicos entre los que podrás diferenciar distintos tipos de pisadas, armas... Incluso el sonido del crujir de huesos de un humano que está sirviendo de cena a un raptor dependerá de si el desgraciado es grande, pequeño, delgado o fuerte.

El juego mantiene intactas sus bases al más puro estilo *shoot'em up* pero gracias a la desarrollada IA de los enemigos, la estrategia cobra un papel destacado. Deberás decidir qué armas utilizar, a quién eliminar primero o descubrir tácticas para enfrentar a unos enemigos con otros. Una de las novedades más destacadas es la introducción de niveles de vuelo a lomos de un Pteranodon.



VOLARE, OH-OH Surca el cielo a lomos de un Pteranodon alado y disfruta de unos escenarios totalmente interactivos



BRITNEY 3D Podrás disfrutar de la visión de la diva del pop las 24 horas del día. Pero, cuidado, puedes sufrir un empacho.

BAILANDO CON BRITNEY

CUÁNDO MAYO · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.PROEIN.COM

GIRA VIRTUAL La diva del pop en la PS2



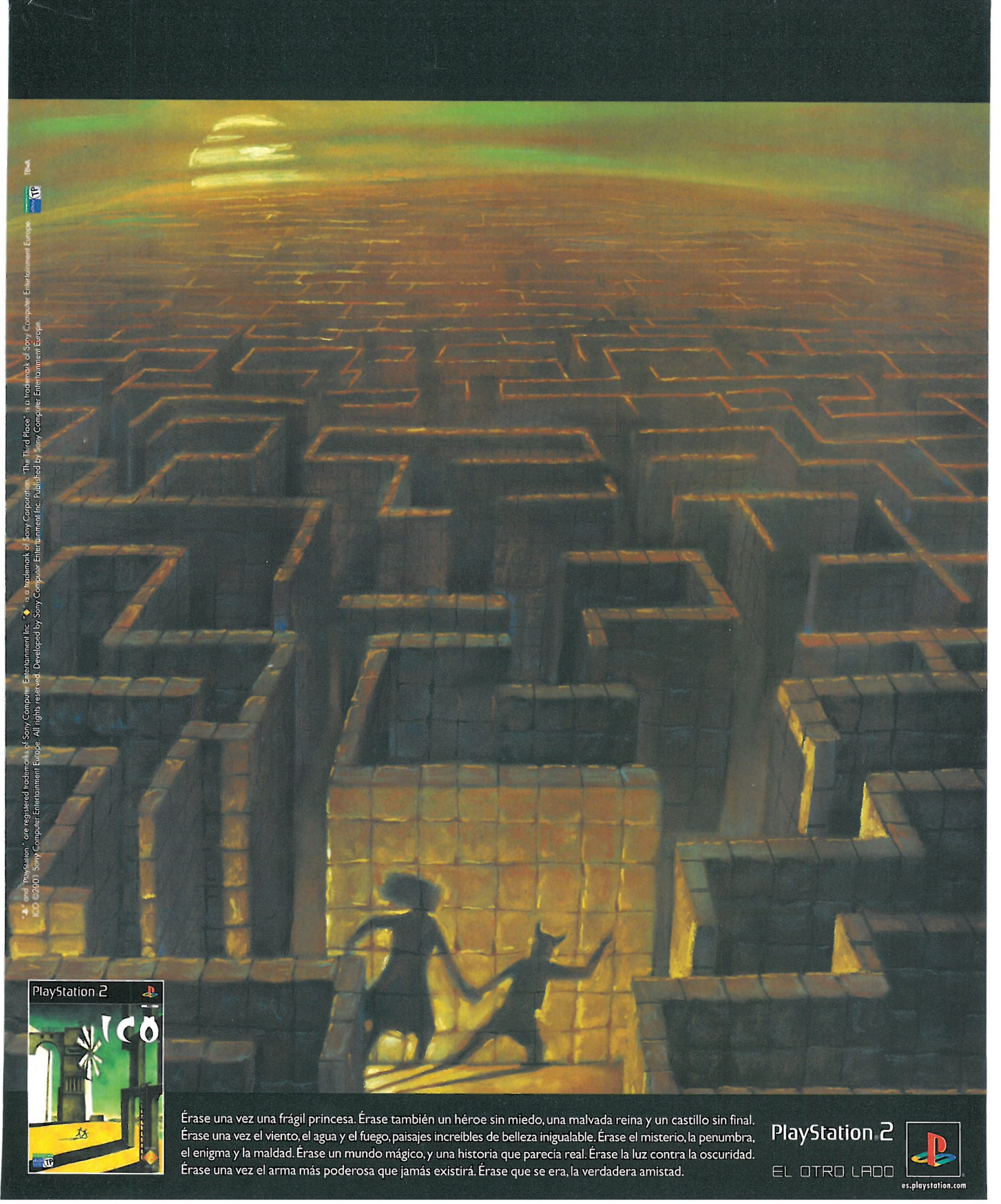
Niños, adolescentes, jóvenes, adultos, ancianos del mundo entero y nuestro redactor jefe bailan, cantan y sueñan al ritmo de la nueva pop-star más internacional. Britney Spears, todo un fenómeno músico-social, ya no se conforma con vender millones de discos, actuar para miles de espectadores en directo y ser objeto de pósters, muñecas, pegatinas, forro de carpetas... Sus seguidores quieren más y ella, que se debe a su público, les va a dar mucho más: una película y ¡un videojuego para PS2!

La noticia ha desatado la histeria colectiva en esta santa redacción y nuestro jefe de redacción, superado por la emoción, se ha desvanecido. No es de extrañar. ¿Te imaginas acompañar a Britney como parte de su cuerpo de baile en su próxima gira musical interactiva? Deja de soñar y empieza a ensayar porque *Britney's Dance Beat* te da la oportunidad de ser uno de sus bailarines. Antes tendrás que demostrar que mereces el privilegio y superar muchas pruebas a ritmo de *Baby... one more time*, *Oops! I did again*, *Stronger*, *I'm slave 4 U* y otros éxitos de la joven diva del pop.

A medida que superes las diferentes fases y la competencia sea cada vez menor, podrás acceder a vídeos exclusivos de la cantante y a un gran número de imágenes inéditas.

Algunos vídeos te permiten controlar la cámara con una libertad de 360º.

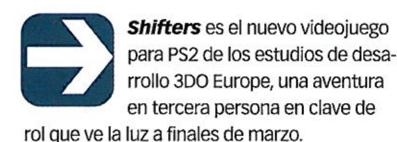
Podrás elegir entre una gran variedad de bailarines únicos con movimientos individuales y nuevos estilos, jugar en modo multijugador (hasta dos) o individual y disfrutar las 24 horas del día de una Britney Spears en 3D. ¡Y ríete tú de *Operación Triunfo*!


PlayStation 2
ICO
Érase una vez una frágil princesa. Érase también un héroe sin miedo, una malvada reina y un castillo sin final. Érase una vez el viento, el agua y el fuego, paisajes increíbles de belleza inigualable. Érase el misterio, la penumbra, el enigma y la maldad. Érase un mundo mágico, y una historia que parecía real. Érase la luz contra la oscuridad. Érase una vez el arma más poderosa que jamás existirá. Érase que se era, la verdadera amistad.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
ICO ©2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

CUÁNDO MARZO · QUIÉN VIRGIN · DÓNDE WWW.VIRGIN.ES

CAMBIA DE CARA «Transformers» medievales



Shifters es el nuevo videojuego para PS2 de los estudios de desarrollo 3DO Europe, una aventura en tercera persona en clave de rol que ve la luz a finales de marzo.

El título se nos anuncia como una original experiencia de juego y el desarrollo de personajes es de lo más creativo que se haya podido disfrutar en PS2. Los jugadores se podrán transformar en más de 24 personajes dependiendo de los caminos que elijan mientras se aventuran a través de tres mundos distintos. Cada personaje tiene características individuales que le diferencian del resto. Si adoptas la forma de Genio podrás volar y atravesar materia sólida, mientras que si te transformas en muerto viviente podrás conjurar hechizos de proximidad que convierten a todo «quisqui» en piedra.

El desarrollo en profundidad de los personajes incluye entrenamiento en combate, conjura de 20 hechizos y cambios de armadura durante la partida. Además de adquirir armas y armaduras, conseguirás cambios de forma que te permitirán experimentar *Shifters* de maneras muy diferentes.

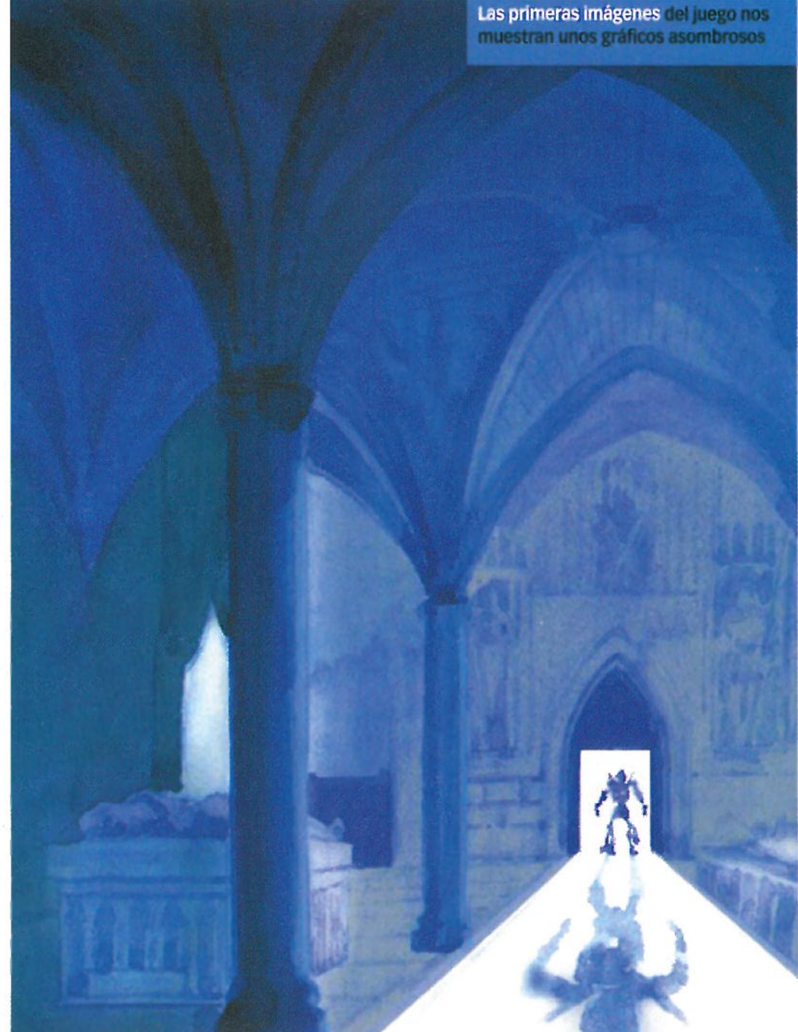
Muchas zonas del juego permanecerán ocultas, dependiendo de la ruta y de la forma de personaje que hayas elegido.

Con una interfaz sencilla e intuitiva para los jugadores de cualquier nivel de habilidad, *Shifters* está dividido en 30 niveles repletos de retos, peligros, criaturas asombrosas y entornos exclusivos. El jugador se encontrará en su viaje con más de 30 nuevas criaturas con las que combatir e interactuar y se verá inmerso en una gesta para descubrir la maldad invisible que manipula su destino. El Bien y el Mal, como siempre, serán evidentes a lo largo de todo el juego, siendo las opciones elegidas por los jugadores, determinantes para el final de la historia.

RUPERT, YA NO TE NECESITO ya no necesitas ir a la «pelu», comprarte ropa ni hacerte un lifting para cambiar de aspecto



MALO Y FEO Este tiene toda la pinta de ser un puñetero dispuesto a fastidiarte la partida



Las primeras imágenes del juego nos muestran unos gráficos asombrosos

VIRGIN SE PONE LAS BOTAS

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** VIRGIN **DÓNDE** WWW.VIRGIN. ES

FÚTBOL Llévate el campeonato del mundo a casa

Átate bien las botas y ponte las espinilleras porque *RedCard Soccer*, el nuevo título deportivo de Midway, está ya en el terreno de juego. Prepárate para abrirte camino a base de chutes y remates de cabeza, enfrentándote a 32 equipos internacionales y sus seguidores para lograr el codiciado título del Campeonato del Mundo.

Más de 500 movimientos; 60 imágenes por segundo; estadios y espectadores que captan toda la espectacularidad del fútbol internacional y personajes, campos y atributos ocultos a los que sólo podrás acceder según avances en el juego son algunas de las características de *RedCard Soccer*, que incluye juegos secundarios que te ayudarán a mejorar tus habilidades futbolísticas..


Goles no meterá, pero espectáculo sí que da el tío. No todos los días se ve a un futbolista siendo abducido por una misteriosa fuerza superior en el terreno de juego

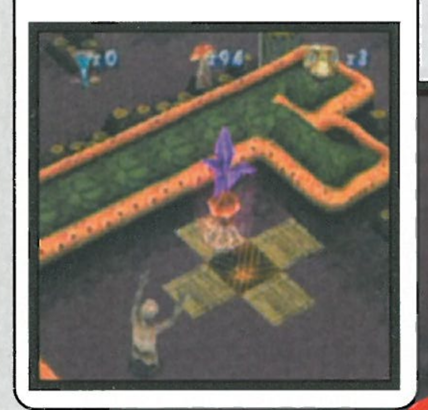


Si a pesar de las autonómicas, las estatales y las privadas el fútbol te abandona algún segundo a la semana, dale caña a *RedCard Soccer*

LANZAMIENTO **MARZO**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **DIGITAL ECLIPSE SOFTWARE**
WEB **WWW.UBISOFT.COM**

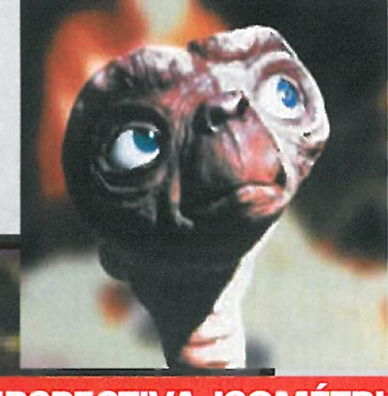
PODERES

En esta aventura, E.T. mostrará habilidades la mar de divertidas, entre las que se incluyen la telequinesia y el poder de curar plantas para zampárselas después.



E.T

¡E.T. no encuentra su casa!



PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

Aunque parezcan gráficos 3D, la verdad es que a nosotros nos recuerda más a la perspectiva isométrica que se utilizaba en juegos como *Head over Heels*, para Spectrum... ¿Qué no conoces este juego? ¿Qué no sabes que es un Spectrum? Bueno, tranquilo, son cosas que existieron y desaparecieron antes de que tu nacieras... Aparatejos con los que nos divertíamos nosotros hace mucho, mucho tiempo.







El extraterrestre más famoso del universo (con permiso de Superman) está a punto de volver a perderse. Aunque en esta ocasión, no se perderá en casa de unos niños muy simpáticos y muy buenos, sino que se perderá en los circuitos y chips de tu PSone. ¿Contento? Bueno, tampoco es como para saltar de alegría, pero siempre es de agradecer que un personaje tan archiconocido como E.T. se dé una vuelta por nuestro mundo.

Aprovechando el cada vez más cercano reestreno de la súper taquillera película de Steven Spielberg, Ubi Soft ha decidido que también era el momento de crear una nueva aventura para este alienígena, pues este título no está basado en el film que le vio nacer, sino que se trata de un viaje a nuevos mundos y, por lo tanto, nuevos escenarios.

Lo visto hasta ahora nos ha divertido, aunque, todo hay que decirlo, no presentaba un aspecto gráfico demasiado destacable. E.T. se mueve a través de unos escenarios creados con perspectiva isométrica y que no lucen unas texturas demasiado elaboradas. «Señores creadores del juego: la PSone puede dar mucho más de sí, mucho más.» Aunque, como de momento se trata de una *beta,* le otorgaremos el beneficio de la duda. Pero nos huele que el juego final no cambiará demasiado con respecto a esta versión prematura.

E.T. estará destinado a público más bien joven, que no exija demasiado y que no quiera romperse la crisma pensado qué hay que hacer para llegar a la próxima pantalla. Aunque se divertirán de lo lindo utilizando los poderes de este alienígena de piernas cortas. Podrás curar plantas que después te comerás (¡será glotón, el tío!), disparar una especie de rayos cósmicos para machacar a los bichos que te toquen las narices y, también tendrás telequinesia... Sí, hombre, el poder de mover las cosas con las mente. Mediante el uso de todas estas habilidades deberás abrirte camino a través de las diferentes fases que te ofrecerá el título. ¿Un ejemplo? Pues ahí va uno. Hay una puerta que sólo se abre con una especie de alfombrilla que hay enfrente de ésta. La pisas, intentas pasar la puerta, pero vuelve a cerrarse. ¿Qué haces? Pues coges un bicho con tu poder telequinésico y lo dejas caer encima de la alfombrilla. ¡Vamos, corre, condenado, que la puerta está abierta! Tiene su gracia, pero no sólo de gracia vivimos los usuarios de PSone, también exigimos calidad.

Esperaremos unas semanitas más a ver hacia dónde nos conduce este pequeño y bonachón extraterrestre

AVANCE



(+) LO MEJOR
- El personaje
- Control simple e intuitivo

(−) LO PEOR
- Los gráficos
- Las animaciones

NUESTRA PREDICCIÓN
Las licencias nunca nos han dado mucha felicidad



DIEZ JUEGOS QUE CAMBIARON LA HISTORIA

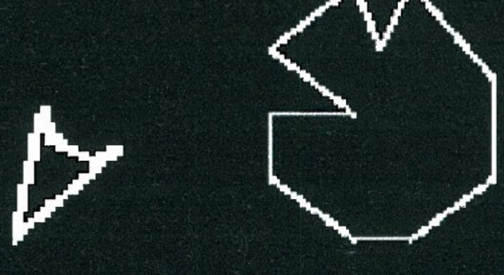


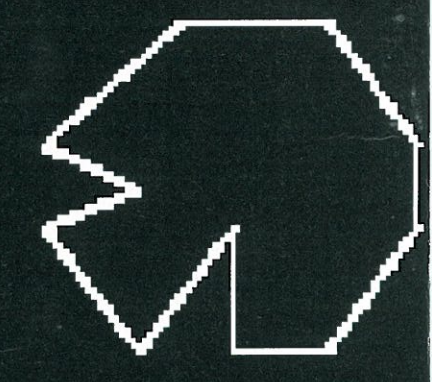
ATARI FUE LA MARCA QUE PROPULSÓ A LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS. ¿QUIERES SABER QUÉ ES LO QUE LA HIZO TAN GRANDE?

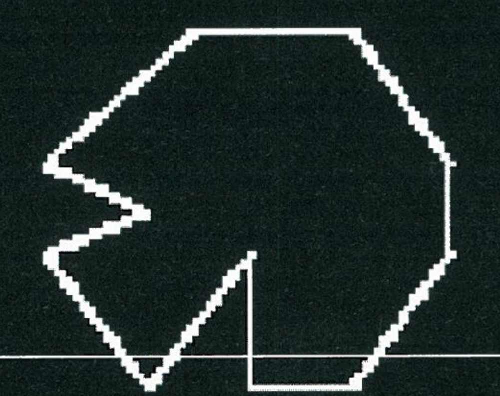


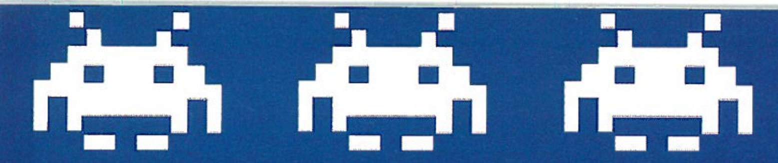
Hace mucho, mucho tiempo, cuando los chavales pensaban que la peonza era el no va más de la tecnología, una empresa llamada Atari inventó una nueva forma de entretenimiento. La llamaron *videojuego*, y durante unos cuantos años de las décadas de los setenta y los ochenta, Atari se «forró» gracias a unos juegos que sentarían las bases de lo que habría de venir más adelante.

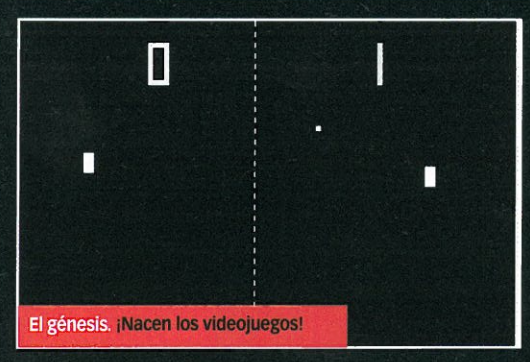
Snake, Lara, Crash, Gabe Logan, Tidus, y los demás tienen como antepasados pequeñas formas sencillas y rudimentarias. La teoría de la evolución aplicada al mundo de los videojuegos. *PSMag* te presenta este mes una lección de historia magistral que repasará los diez juegos más importantes que Atari brindó al mundo y comprenderás la magnitud del auténtico legado de esta compañía y por qué sus juegos son tan recordados.









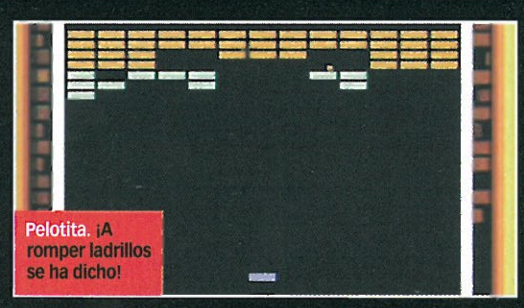

El génesis. ¡Nacen los videojuegos!

PONG 1972

TAMBIÉN EN EL 72... EL *APOLO 16* LLEGA A LA LUNA • LOS HECHOS DEL *BLOODY SUNDAY* EN IRLANDA • NACE NUESTRA QUERIDA DIRECTORA

El primer juego de Atari, propiamente dicho, y el segundo videojuego de la historia. Dos jugadores debían desplazar una «pelotita» (más bien una manchita blanca) por una pantalla negra con un par de «bates» (manchas blancas un poco más grandes y semejantes a palotes) mediante un mando que constaba de dos pomos giratorios. Cuando Nolan Bushnell, directivo de Atari, vendió la primera recreativa de *Pong* a una gasolinera, regresó a las dos semanas y descubrió que estaba estropeada: la ranura para introducir las monedas estaba repleta hasta los topes de la calderilla que los lugareños no habían dejado de introducir en todo ese tiempo. El mercado *arcade* había nacido, y *Pong* sembró también la mies de las consolas domésticas, ya que las empresas de electrónica mas avispadas fabricaron clones «en pequeño» de *Pong* que podían conectarse al televisor.

Este juego inspiró... a todos los videojuegos de la historia que estaban por llegar. Y, sobre todo, a *Anna Kournikova's Tennis*.


Pelotita. ¡A romper ladrillos se ha dicho!

BREAKOUT 1976

TAMBIÉN EN EL 76... SE ESTRENA *HEIDI*. SE PONE DE MODA EL MONOPATÍN • NADIA COMANECI TRIUNFA EN LOS JJ.OO. DE MONTREAL

***Breakout*, el retoño de *Pong*,** sustituyó uno de los dos ilustres bates giratorios por un muro construido a partir de ladrillos blancos. Por lo tanto, era la primera vez que un juego te enfrentaba a algo que no fuera a un ser humano. Seguía siendo en blanco y negro, pero los ingeniosos desarrolladores de Atari pegaron una hoja de papel transparente de colores sobre la pantalla, para dar la impresión de que los ladrillos eran de varios colores. Además, *Breakout* fue el primer juego en presentar un fallo de desarrollo: si la pelota arrancaba de un lugar concreto de la pantalla, había un 25% de posibilidades de no poder acabar con el último ladrillo.

Este juego inspiró... *Arkanoid* (¿lo recuerdas?) y –hasta cierto punto– *Tetris* y *Bust-A-Move*.

«¿Os hacéis una idea de la gran influencia que ha tenido Atari en la historia videojueguil?»



¡Dale gas!: Igualito que *GT2*, ¿eh?.

NIGHT DRIVER 1976

TAMBIÉN EN EL 76... DEMOCRACIA • *ROCKY*, OSCAR A LA MEJOR PELÍCULA • NUESTRO REDACTOR JEFE TENÍA UN AÑITO

Hasta el largo y cálido verano del 76, todos los juegos de carreras presentaban un enfoque «divino», es decir, a vista de pájaro. *Night Driver* revolucionó el género, ya que situaba al jugador justo en el asiento del piloto, para lanzarlo a una trepidante carrera por una carretera negra como el tizón que circulaba por un campo negro *como el tizón*, bajo un plomizo cielo negro... *como el tizón*. El recorrido a seguir lo marcaban unos postes blancos situados a los lados. Parece increíble, pero ni siquiera cuatro años después del lanzamiento de *Pong*, nadie había dado con el método que permitiera dotar de color a las recreativas. Hubo que esperar a 1982, hasta que Atari trasladó un juego de F1 a todo color llamado *Pole Position* a Estados Unidos y Europa. Era el principio de la locura por las carreras.

Este juego inspiró... *Out Run, Lotus Espirit Turbo Challenge 2, Ridge Racer, Gran Turismo, WipEout*


Fútbol americano: Bastante... esquemático.

FOOTBALL 1978

TAMBIÉN EN EL 78... SE ESTRENA *GREASE* • PRIMERA FECUNDACIÓN *IN VITRO* • TVE EMITE *EL SHOW DE LOS TELEÑECOS*

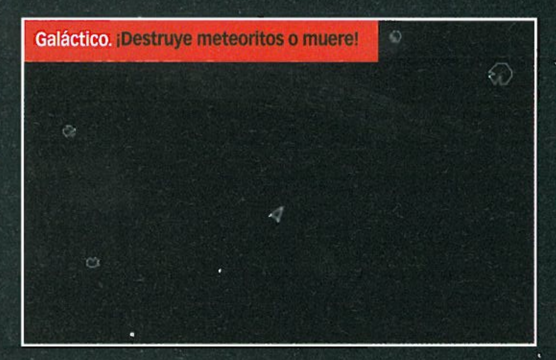
Un juego que presentó tres innovaciones en una. *Football* (basado en el la versión americana de este deporte, no en nuestro bienamado balompié, claro está) se erigió, sobre todo, en el primer juego deportivo propiamente dicho. Pero también inventó la pantalla de avance lateral (de modo que algunas partes del campo sólo podían verse cuando corrías hacia ellas), y la *trackball*, una variación sobre el joystick tradicional que consistía en una pelota giratoria que te permitía controlar el movimiento. Este invento dio pie al sistema que, hasta la fecha, emplean los ratones de ordenador, con una bolita bajo su carcasa que se desliza por la alfombrilla. ¿Empezáis a haceros una idea de la gran influencia que han tenido en la historia la gente de Atari?

Este juego inspiró... *ISS, NFL Blitz*, la saga *FIFA* y millones y millones de simuladores deportivos.

LOS FIASCOS

- Antes de la gloria de *Pong*, Nolan Bushnell probó suerte con *Computer Space* en 1970. Era una versión extraída de un juego de combate llamado *Spacewars* al que los becarios de ciertas universidades solían jugar en sus súper ordenadores (tan grandes como aulas magnas). Un fracaso absoluto.
- Anticipándose al tiempo, *I, Robot* alucinó a los usuarios de los salones en 1983 con unos gráficos tridimensionales a todo color. Pero la enrevesada complicación de los puzzles, y lo pretencioso del título, espantaron a los posibles jugadores, y tan sólo unas pocas máquinas de *I, Robot* vieron la luz del día.
- Imagina el lanzamiento de la versión en videojuego de la película más taquillera de la historia, (*ET*), para la consola más potente del mundo (la Atari VCS). Un éxito asegurado, ¿no? No si el juego es tan aburrido como una sesión doble de *Cine de Barrio*. Se vendieron poquísimas copias, y Atari tuvo que quemar el resto en una pira. ¡Qué lástima!

«Star Wars impulsó al género shoot 'em up hacia una nueva era»


Galáctico. ¡Destruye meteoritos o muere!

ASTEROIDS 1979

TAMBIÉN EN EL 79 EL CUBO DE RUBIK • *LOS ÁNGELES DE CHARLIE* • SE VENDE LA PRIMERA BARBIE EN ESPAÑA • SONY LANZA LOS WALKMAN

Cuando la década de los setenta tocaba a su fin, Atari vio cómo los beneficios de sus productos se iban al garete por culpa de la acometida de otro rival nipón, Taito, cuyo megaéxito *Space Invaders* invadió el mercado de las máquinas arcade. La respuesta de Mr. Bushnell no se hizo esperar, y contraatacó con *Asteroids*, un *shooter* contra meteoritos en blanco y negro cuya protagonista era una nave espacial con el perfil más improbable que se había visto hasta la fecha. Hoy día los gráficos te parecerán un horror, pero en su momento supusieron un auténtico paso de gigante en el mundo videojueguil: la pantalla estaba formada a partir de suaves líneas rectas llamadas «vectores», en lugar de las típicas marcas cuadradas también conocidas como «píxeles». Los vectores acabaron perdiendo su particular contienda contra los píxeles, pero hoy día conforman la base de todos los juegos PlayStation en 3D de la historia.
Este juego inspiró... incontables *shooters* espaciales como, por ejemplo, *Asteroids 3D*. El estilo gráfico también fue adoptado por *Vib Ribbon*.

Tanques por un tubo. el primer juego tridimensional.

BATTLEZONE 1980

TAMBIÉN EN EL 80 ASESINATO DE JOHN LENNON • *PAC-MAN* • *LA ABEJA MAYA* TEJANOS LAVADOS A LA PIEDRA

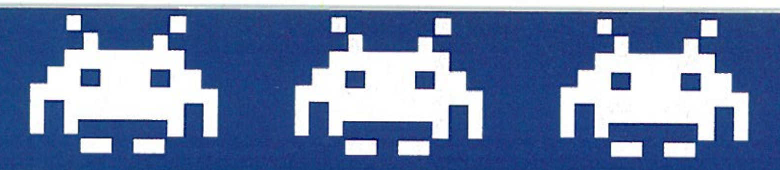
Otra obra maestra a partir de vectores, pero esta vez en colores. Bueno... en rojo y verde. Pero basta un vistazo algo más minucioso para descubrir la novedad más trepidante de *Battlezone*: las tres dimensiones. Puede que el entorno parezca diseñado a base de palillos, y que el gráfico más imponente se reduzca a una pequeña pirámide transparente, pero lo cierto es que los jugones de los ochenta se dejaban la asignación semanal en el salón recreativo con el único fin de pulular por ese mundo tridimensional que les permitía disparar misiles (los mismos cuadrados blancos de siempre) contra tanques enemigos. Por increíble que parezca, el ejército norteamericano alucinó hasta tal punto con la tecnología, que pagaron una fuerte suma de dinero a Atari para que les construyera una versión más avanzada, con el fin de entrenar a sus pilotos de tanques.
Este juego inspiró... *Doom*, *Quake* y los mejores *shooter* en primera persona de la historia.

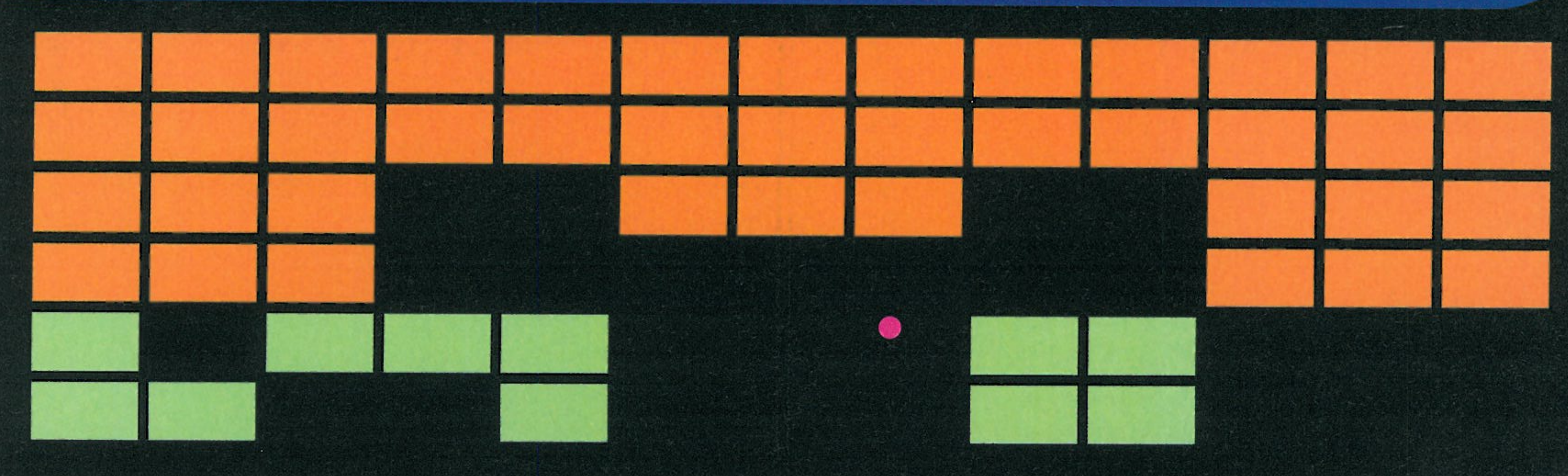

Insectos al ataque: a las chicas les encantó.

CENTIPEDE 1981

TAMBIÉN EN EL 81 GOLPE DE ESTADO TVE ESTRENA *EL INCREÍBLE HULK* NACE EL GRUPO SINIESTRO TOTAL

Hasta 1981, los juegos parecían territorio exclusivo de adolescentes con acné, y de tipos de pelo grasiento y sin amigos. *Centipede* cambió el panorama por completo. Un simple *shooter* «aplastainsectos» que rescató la *trackball* de *Breakout* se convirtió en el primer videojuego co-desarrollado por una mujer (Dona Bailey), y el resultado gustó por igual a todos los asiduos a los salones recreativos. Él solito fue capaz de doblar la recaudación que hasta la fecha se venía haciendo en el mercado de los juegos. *Pac-Man*, lanzado por Namco un año antes, también caló hondo entre las chicas, pero *Centipede* fue el primero que atrajo a más mujeres que hombres.
Este juego inspiró... a cualquier cosa con la marca Barbie y Nancy. Quizá la única excepción sea *Tomb Raider*, que atrajo a muchas chicas, pero también a un montón de niños, adolescentes, jóvenes, carrozones y viejos verdes que se prendaron de los encantos de Lara.



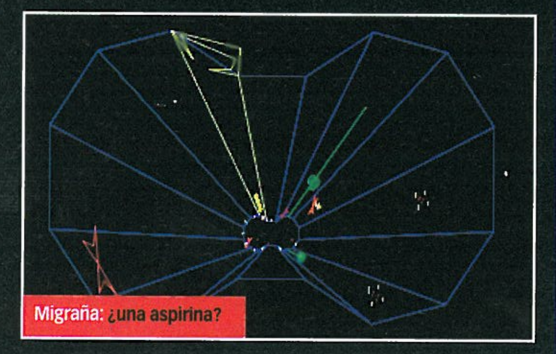


TEMPEST 1981

TAMBIÉN EN EL 81 TVE LANZA *VERANO AZUL* • BODA DE CARLOS Y LADY DI • SE ESTRENA *INDIANA JONES Y EL ARCA PERDIDA*

Otro clásico de vectores, esta vez en auténtico technicolor, y a una velocidad que consiguió que *Battlezone* pareciera una septuagenaria reumática. Los enemigos acechaban desde las «líneas» del túnel tridimensional, y el jugador sólo tenía que desplazarse por los bordes y destruir a todos los indeseables. Los gráficos, hipnóticos a más no poder, surgirían de la mente de un *hippy* (o eso parecía): el efecto de hiperespacio entre niveles hacía saltar chiribitas de los ojos de los jugadores. Sólo los jugones más empedernidos lograron dominar el incansable ritmo de *Tempest*, y fueron ellos los que se convirtieron en sus más insistentes valedores.

Este juego inspiró... cualquier *shoot 'em up* que sea rápido. Cosas como *Time Crisis*, *Alien Resurrection* y el clásico para PS1 *Loaded*.



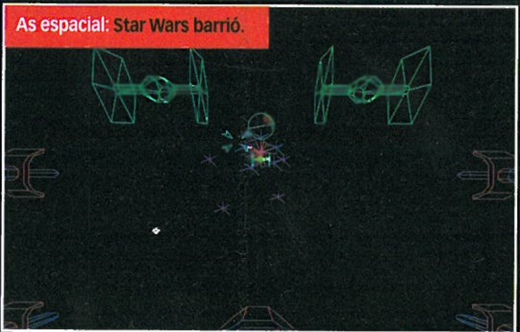
Migraña: ¿una aspirina?

STAR WARS 1983

TAMBIÉN EN EL 83 SE ESTRENA *EL RETORNO DEL JEDI* • MUERE HERGÉ, AUTOR DE *TINTÍN* • TVE EMITE LA SERIE *FAMA*

***Star Wars*, el primer juego de la historia con licencia**, impulsó al género *shoot 'em up* hacia una nueva era. En el fondo, no era más que una actualización de *Battlezone*: debías adentrarte en la pantalla y destrozar a unos TIE Fighters fabricados con deshollinadores, pero gracias a un costoso sistema de sonido incorporado en la cabina con asiento del juego, Atari brindó a los aspirantes a Jedi una experiencia envolvente como pocas. Cuando Obi-Wan bramaba justo en tu oreja «¡Utiliza la fuerza, Luke!» mientras corrías hacia el tubo de escape de la Estrella de la Muerte y el cielo se iluminaba de chispazos láser, quedaba bien claro que los videojuegos ya no volverían a ser lo mismo.

Este juego inspiró... ¿Te acuerdas del *G-Police* de Psygnosis? *Episode 1: Starfighter* también bebe en la misma fuente.



As espacial: Star Wars barrió.

GAUNTLET 1985

TAMBIÉN EN EL 85 SE ESTRENA LA SERIE *EL EQUIPO A* • MADONNA TRIUNFA CON *LIKE A VIRGIN* • NUESTRA COORDINADORA CUMPLÍA 13 AÑOS

Justo antes de la bancarrota de Atari, Ed Logg, el responsable de *Asteroids* y *Centipede*, ideó una joya llamada *Gauntlet*. Empleaba una de las cabinas arcade más voluminosas de la época, ya que disponía de cuatro tableros con *joysticks* y botones que permitía que hasta cuatro jugadores disfrutaran a la vez de una aventura jamás vista de laberíntica jugabilidad, en la que un Elfo, un Mago, una Valkiria y un Guerrero debían cooperar para destruir a los enemigos, abrir puertas, y recoger tesoros. Hoy día no nos diría nada, pero en su momento se convirtió en el primer juego capaz de trasladar la popularidad de *Dragones y Mazmorras* a los salones de videojuegos.

Este juego inspiró... *Micro Machines*, *Worms* y otros clásicos para varios jugadores. Además, también a juegos como *Tomb Raider*.



Así me gusta: Fantasmas a gogó.

AL HABLA CON NOLAN

El fundador de **Atari**, Nolan Bushnell, repasa la historia de su empresa.

¿De dónde viene el nombre Atari?

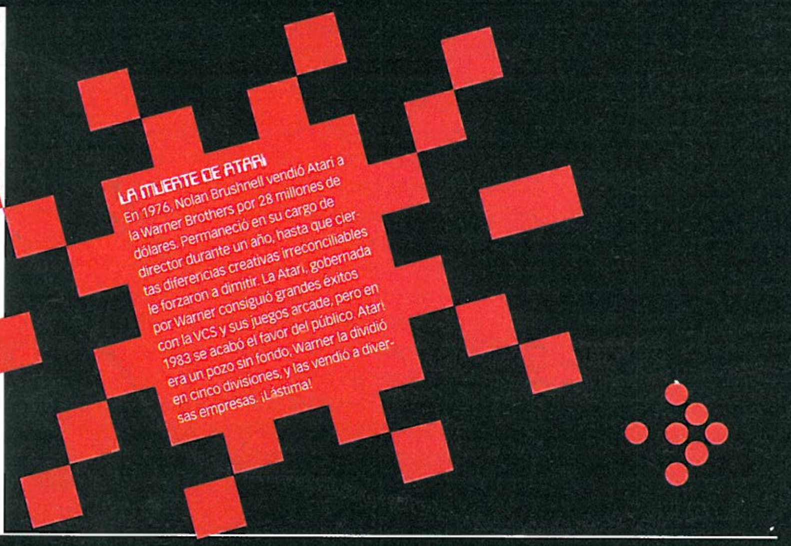
El nombre original era Syzergy, palabra que sacamos de un diccionario y que nos pareció bastante auténtica. Pero resultó que un fabricante de velas norteamericano ya estaba utilizando ese nombre, de modo que debíamos cambiarlo. Atari proviene del juego de mesa japonés «Go», que en esa época nos tenía enganchados.

¿Por qué los videojuegos despegaron con tanta rapidez?

Porque eran muy sencillos. La gente pasaba bastante de los juegos, de modo que para atraer la atención de los posibles usuarios, no quedaba más remedio que idear algo sencillo pero, al mismo tiempo, divertido y desafiante. Si una persona de la época entrara hoy día en un salón recreativo, sería muy difícil que se sintiera atraído por las máquinas que encontraría.

¿Había algún truco para *Pong*?

Si golpeabas la cabina con una bola de billar, la vibración armónica te brindaría una partida gratis. Además, en los países de clima seco, si frotabas los pies contra la moqueta, gracias a la electricidad estática podías conseguir también una partida gratis. .



LA MUERTE DE ATARI

En 1976, Nolan Brushnell vendió Atari a la Warner Brothers por 28 millones de dólares. Permaneció en su cargo de director durante un año, hasta que ciertas diferencias creativas irreconciliables le forzaron a dimitir. La Atari, gobernada por Warner consiguió grandes éxitos con la VCS y sus juegos arcade, pero en 1983 se acabó el favor del público. Atari era un pozo sin fondo, Warner la dividió en cinco divisiones, y las vendió a diversas empresas. ¡Lástima!

Ladrillo va, ladrillo viene. Parece *chupao*, pero con dos bolas es ¡una locura!

Champiñones espaciales: De color amarillo ¿serán comestibles?

ATARI ANNIVERSARY EDITION

Doce viejas glorias salen del asilo para contarnos sus batallitas

DATOS



DISPONIBLE **SI**
PRECIO **14,95 €**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **DIGITAL ECLIPSE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS..

***(PSMag* 22, 7/10)**

***(PSMag* 3, 6/10)**



«Papá, ¿de dónde vienen los videojuegos?» ¿Te quedas de pasta de boniato cada vez que tu repelente retoño te sorprende con la preguntita de marras? *Tranquis*, confundidos papás y mamás, porque *Atari Anniversary Edition* ya está aquí para echaros un cable. Se trata de una excelente colección que reúne a los primeros y más influyentes «juegos interactivos para televisión» de la historia.

Atari, una compañía americana alumbrada por el cerebrito informático Nolan Bushnell en 1972, creó los primeros videojuegos del mundo. Con algo tan primitivo como *Pong* (que es uno de los doce fósiles pixelados que se incluyen en el disco), Atari consiguió que medio mundo alucinara con un par de rectángulos que se desplazaban por la pantalla de una tele. Si Bushnell no hubiera tenido tan brillante idea, hoy día no existirían ni las recreativas ni la PlayStation, y tanto tú como tus colegas pasaríais los fines de semana jugando al «verdad, acción o beso».

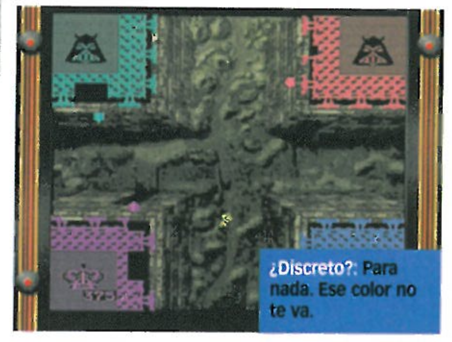
Digital Eclipse no ha pulido ni un ápice las joyas de Atari para su reedición en *Atari Anniversary*: si te compras el juego, disfrutarás de doce clásicos arcade de finales de los 70 y principios de los 80 tal y como eran en sus orígenes. Los gráficos no pueden ser más simplones, aunque tal vez lo que han pretendido es revivir aquellos horrendos monitores que solían acompañar a las recreativas en los salones de antaño.



Duelo espacial. Esta es la pinta que tenían antes los *shooters* espaciales.

Si tras leer esto piensas que se trata de doce reliquias del pasado extraídas de un baúl de los recuerdos que nadie debería haber desenterrado pues..., en parte, tienes razón. Está muy bien eso de respetar a nuestros mayores, pero lo cierto es que echar unas partidas a algunos de estos decrépitos clásicos, sobre todo a *shooters* como *Black Widow* o *Gravitar*, que ni siquiera en su día dieron el callo, es como aguantar estoicamente el rollo del abuelo cada vez que explica que él, durante la guerra, secaba las pieles de plátano para luego hacerse cordones para las botas. Ni siquiera aunque, como muchos de la redacción, seas de una época en la que los microondas y los CD parecían alucinaciones de un iluminado, sentirás la más mínima atracción por clásicos indiscutibles como *Battlezone*, que en su tiempo conmocionaron a la comunidad videojue-

«Con algo tan primitivo como Pong, Atari consiguió que medio mundo alucinara con un par de rectángulos »

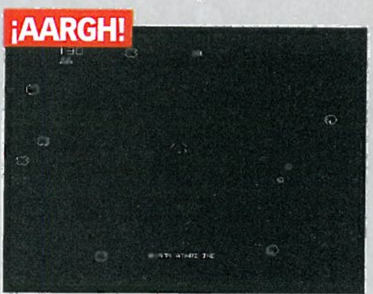

¿Discreto?: Para nada. Ese color no te va.



Atronadores

Los efectos «especiales» de Atari tienen un no sé qué, que qué sé yo...

¡AARGH!



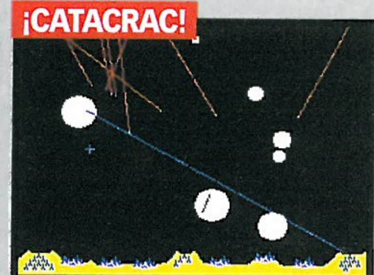
Los pedacitos de un piloto de *Asteroids* se esparcen por la inmensidad del cosmos que lo vio nacer. Si es que se me escapan las lágrimas...

¡KA-BOOM!



Los cohetes en *Missile Command* se autodestruyen con un efecto de «círculo expansivo» acompañado por un sonido parecido al de las ruedas de un coche sobre el asfalto. ¡Una pasada!

¡CATACRAC!



El realismo trompetero de *Battlezone* nos induce a pensar que ése es el destino que aguarda a todos los pilotos de tanque del mundo: un parabrisas agrietado.



guil. También es verdad que un puñado de recreaciones al estilo *Atari Anniversary* demuestra que no se necesitan gráficos de ensueño, ni siquiera una tele en color, para pasar un buen rato. Por extraño que parezca, la pelotita cuadrada e intermitente de ese *Pong* de 1972 todavía es capaz de enganchar durante unos cuantos minutos a un par de amigos. Y como el encanto de hacer añicos cualquier cosa no se ha apaciguado durante todos estos años, el hecho de escupir rayitas a unas rocas en el monocromo *Asteroids*, o de interceptar bombas sumergidas en *Missile Command* tal vez sea capaz de poner en tensión a más de uno.

El problema es que, en pleno siglo XXI, uno espera algo más de un videojuego. Eso de desplazarte de izquierda a derecha mientras martilleas el botón de disparo con frenesí en juegos como *Centipede* puede que te distraiga durante veinte minutos, pero al cabo de un rato matarás por algo más competente. Si eres un nostálgico que sigue escuchando discos de La Década Prodigiosa, seguro que ya dispones de alguna de las colecciones anteriores de éxitos de Atari. En caso contrario, hasta en una tienda de cachivaches de segunda mano encontrarás juegos usados mucho más interesantes por el mismo precio, o incluso más baratos. Aunque, claro, si lo tuyo es el coleccionismo y eres fan de reediciones y tal, este título está hecho para ti.

Lástima que por mucho que tengamos en cuenta los fascinantes extras que se incluyen (un museo repleto de cientos de viejos anuncios de Atari, cajas de juegos, folletos promocionales, e incluso entrevistas con el propio Nolan), *Atari Anniversary Edition Redux* apenas si será capaz de proporcionarte un par de días de diversión.

PUEDES...

- **REIR** En la galería de viejos anuncios del disco podrás ver a Nolan Bushnell, fundador de Atari y creador de juegos, disfrazado de mago aterrador. ¡Está pirado!
- **MATAR INSECTOS** Cualquier bichejo de múltiples patas y fisonomía aracnoide es susceptible de morir achicharrado por los efectos de tu rayo láser en *Centipde*.
- **«DESPELOTARTE»** *Super Breakout* es ese juego con un montón de pelotas que volverán locas a las pocas neuronas sanas que te queden el cerebro.

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 1** ¿Gráficos? ¿Ah, pero, hay alguno?
- **JUGABILIDAD 5** 20 años son muchos años. Eso se nota
- **ADICTIVIDAD 5** No está mal. Para varios jugadores

CONCLUSIÓN Interesante, pero sólo si «nostalgia» es tu palabra preferida



RAYMAN RUSH

Nuestro invertebrado preferido corre y salta otra vez.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **30,02 €**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

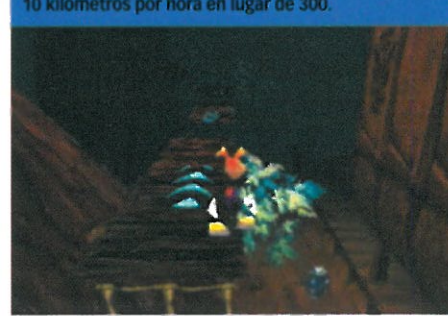
CRASH TEAM RACING
(PSMag35, 10/10)
Si quieres un juego de carreras multijugador de verdad para PSone, la cosa está clara.

CRASH BASH
(PSMag35, 10/10)
Igual de clara está la cosa si lo que quieres es un multijugador de batallas, aunque no sea de carreras.



Rayman ya no es lo que era. Y no lo es desde hace siglos, además. El pobre se ha dejado algo más que las articulaciones en todos estos años de historia. Ahora, le cuesta lo suyo destacar en PS2, el pobre. Y más en PSone.

Rayman Rush intenta aprovechar la escasez de títulos para PSone de estos tiempos, y puede que lo consiga. Dada la falta de juegos para la pequeña de Sony, no hay mucho donde elegir (si es que te niegas a jugar con viejas glorias). Pero, como decía Karina, *cualquier tiempo pasado nos parece mejor*. El nuevo *Rayman* de PSone no está a la altura de sus antecesores. Este título se ha metido de cabeza en dos géneros difíciles de superar: las carreras y el modo multijugador, y la verdad es que puedes encontrar auténticas maravillas en este terreno aunque, desafortunadamente, este *Rayman* no está entre ellas. Es cierto que el mercado de Psone ha disminuido, pero eso no significa que pueda lanzarse cualquier cosa. Y menos teniendo en cuenta el nivel de calidad de los juegos anteriores. Una lástima y una mancha para el buen nombre de este personaje, vamos.


Corre que te pillo. Avanzar sin parar tomando todos los turbos que puedas. Como en un *WipEout*, pero a 10 kilómetros por hora en lugar de 300.



«Como decía Karina, cualquier tiempo pasado nos parece mejor»

VEREDICTO



CONCLUSIÓN

¿Nos estaremos ablandando por ser un Rayman y ser para PSone? Puede. Hace un par de años no habría salido tan bien parado, el pobre...



CUBIX - ROBOTS FOR EVERYONE: RACE 'N ROBOTS

¡Unos simpatiquísimos robots acaban de invadir tu Play!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **17,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **3DO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

TELEÑECOS RACEMANIA
(PSMag40, 9/10)
Personajes archiconocidos conduciendo a lo loco en un título que sorprendió a propios y extraños.

MICROMANIACS
(PSMag40, 8/10)
No es un juego de carreras como los demás, pero si tienes multitap no deberías perdértelo.



***Cubix* nos llega de manos de 3DO,** gracias a la licencia de una serie de animación infográfica que tiene a los robots como máximos protagonistas. Esta serie sigue las aventuras de un chico llamado Connor y su compañero robot, Cubix, además de un elenco de amigos tanto humanos como mecánicos.

Tomando como base estos personajes y el mundo en el que viven, se ha creado *Cubix – Robots for Everyone: Race 'n Robots*, un título con el que participarás en las carreras que tienen lugar en la ciudad de Bubble Town, metiéndote en la piel de Mozzarelix, Maximix, Dondon, Propelix y, por supuesto, el mismísimo Cubix. Y para animar un poco más la cosa, y en la mejor tradición de un título de estas características (carreras locas y personajes locos), tendrás la posibilidad de mejorar tu vehículo con diferentes artículos. Además de todo esto, durante las carreras también podrás hacerte con lo que se ha dado a llamar Solex, que incrementará la potencia de tu cacharro.

Cubix es un título divertido, con unos gráficos que no están del todo mal pero que, lamentablemente, muchos otros juegos superan. Es un hecho que hoy en día, los títulos para PSone no nos caen del cielo y cuando cae alguno que vale la pena, la verdad es que nos alegramos. Pero bueno, eso no quiere decir que nos conformemos con cualquier cosa. El nivel está altísimo y no debe bajar....


A por la victoria. Elige el personaje que te guste más y lánzate a correr por unos escenarios de lo más coloristas





VEREDICTO

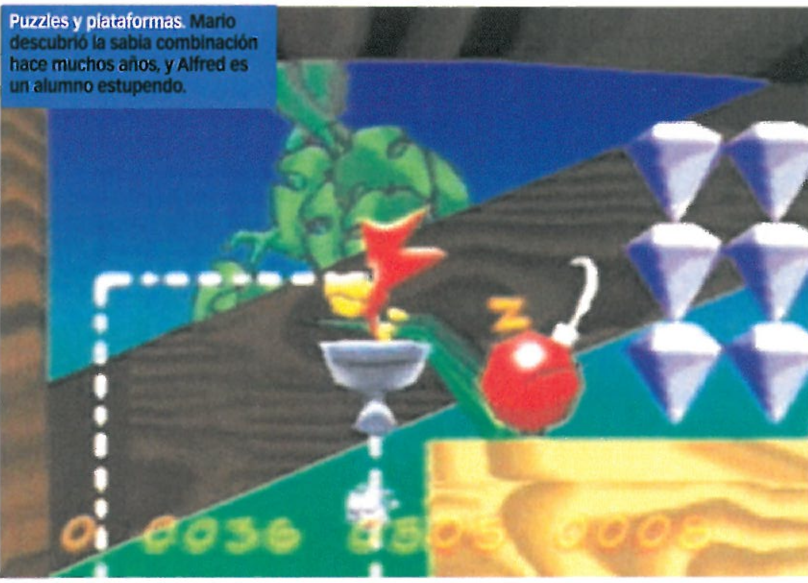


CONCLUSIÓN

Un juego que se mete en un género visto infinitas veces. Aún así, está bien para pasar el rato







Puzzles y plataformas. Mario descubrió la sabia combinación hace muchos años, y Alfred es un alumno estupendo.

ALFRED THE CHICKEN

Si alguna vez has tenido la piel de gallina, te encantará.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **KING MONKEY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

CRASH BANDICOOT 3 (*PSMag24*, 9/10)
No tan bueno como el Crash original, pero aun así, el rey de las plataformas en PSone.

KULA WORLD (*PSMag20*, 8/10)
Y si lo que te van son los puzzles coloridos, más que las plataformas, prueba también Kula World.

Seguro que alguna vez has oído la expresión «tener la piel de gallina». O «no decir ni pío». Incluso puede que algo como «que te la pique un...» En fin, cosas así. ¿Verdad? Es una realidad innegable: los pollos y las gallinas forman parte de nuestra cultura, de nuestro lenguaje, de nuestra vida. Estos simpáticos plumíferos están tan ligados a nuestra forma de vida, que seríamos incapaces de vivir o comunicarnos sin ellos. ¡Los pollos son el fundamento básico de la civilización! Incluso viejas glorias de la música nacional no habrían existido sin ellos, como *Dinamita pa' los pollos*. Qué recuerdos...

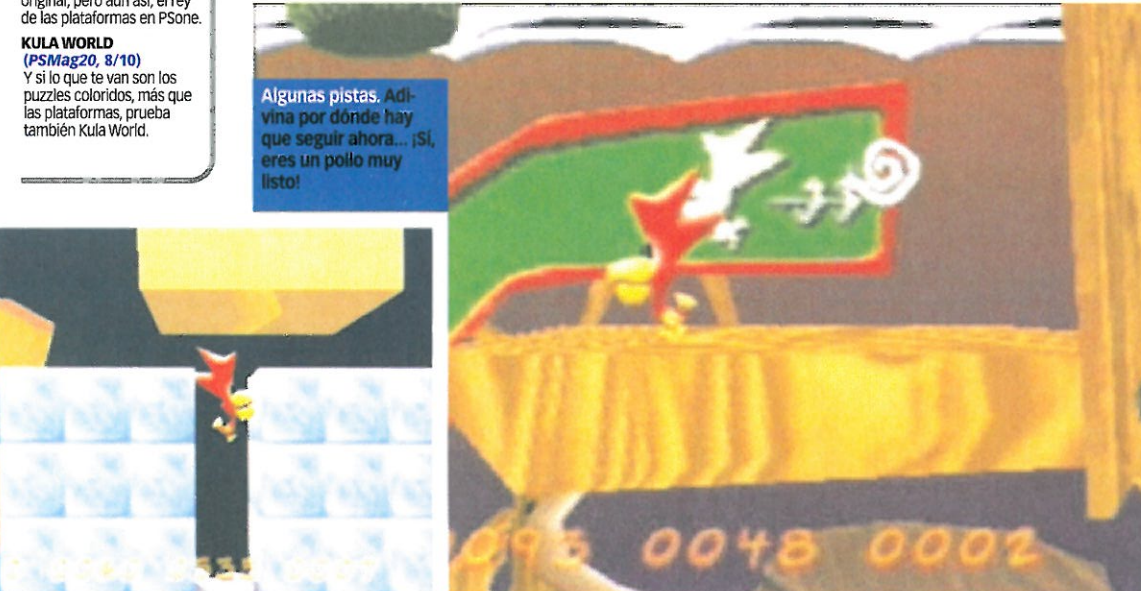
Vale, a lo mejor nos hemos pasado un poco. Pero no puedes negarnos que, cuando menos, son importantes. Toda la gente que no come carne roja podría morir de inanición de no existir los pollos. Y tu PSone, también: de no ser por *Alfred The Chicken*, este mes tendrías que conformarte con *Rayman Rush*, *Peter Pan* y la colección de viejas glorias de Atari.

Alfred The Chicken sólo es una nueva prueba de la importancia de estos animales en el mundo, sino también la resurrección de un personaje que ya hizo las delicias de los «jugadores antiguos» allá por los tiempos de SNES. Ha tardado un poco en llegar a la pequeña de Sony, pero ya sabes cómo son estos bichos: no paran de picotear por el suelo, se entretienen mucho.

> **«Por el camino desde SNES a PSone, parece que Alfred The Chicken ha ganado peso»**

Por suerte, por el camino desde SNES a PSone, parece que *Alfred The Chicken* ha ganado peso: mejor aspecto —gráficos en 3-D, aunque la acción transcurra en *scroll*—, una amplia variedad de niveles y tantos puzzles como te atrevas a resolver. Un plataformas plagado de buenas ideas que, lamentablemente, se queda algo corto en cuanto a tecnología. Ni el sistema de control, ni el sonido, ni el aspecto de *Alfred The Chicken* están a la altura de los estandartes de PSone en el género. Incluso las posibilidades del personaje se nos antojan pocas: planear un poco, picar y saltar. Nada más.

No obstante, King Monkey ha sabido sacar partido a tan pocos movimientos, y en cuanto te acostumbres a los gráficos y la ligera incomodidad del control, te darás perfecta cuenta de ello. La infinidad de áreas secretas y la siempre original forma de plantear los nuevos obstáculos y puzzles te enganchan irremediablemente. Deja a un lado las exigencias visuales y pruébalo, seguro que te convence. Y si decides perdértelo, al menos piensa en ello la próxima vez que comas pollo. Te remord... digo, te picoteará la conciencia una y otra vez...



Algunas pistas. Adivina por dónde hay que seguir ahora... ¡Sí, eres un pollo muy listo!

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
Demasiado simplones

JUGABILIDAD 8
Puzzles muy originales

ADICTIVIDAD 7
Variado y con muchos secretos

CONCLUSIÓN

No es el juego con el que has soñado toda la vida, pero te permitirá pasar un buen rato.





PISTA CLAVE

No hagas el indio
Si estás atascado, dirígete a la Tienda India. Puedes comprar energía, polvo del hada, o ver las escenas de la película que hayas recogido. Pero lo mejor es que puedes recabar pistas.


Luz flotante. ¡Todo está cubierto por polvo de hada, incluso un cuchillo gigantesco!


Mucho morro. Con ese careto, seguro que trama algo

PETER PAN: EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **29,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **DISNEY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PANDEMONIUM
(*PSMag2*, 9/10)
Un juego de plataformas de aspecto inigualable

TARZAN
(*PSMag36*, 7/10)
Interesante y poco habitual. A los críos les encantará

Volemos juntos hasta Nunca Jamás



¡Puedes volar, volar, volar! Qué sensación más mullida y agradable, ¿verdad? Hubo un tiempo en el que los juegos Disney se reducían a saltar como un canguro poseído y a hacer trizas al Jaffar de turno al tiempo que aguantabas las payasadas de la mascota, también de turno. Parece ser que los niños de hoy día merecen algo más. Pero Disney se emperra en insistir con lo que mejor sabe hacer en *Peter Pan: En el país de nunca jamás*, y lo peor es que casi, casi logran dar con un buen producto. Lo lógico sería pensar que Disney ha decidido pasar de los manidos plataformas en dos dimensiones. Con títulos como *Monstruos S.A.* inundando el mercado, ¿a quién se le ocurriría regresar con una vieja fórmula? Pues nada más y nada menos que a *Peter Pan*. Lo único que debes hacer es guiar a Peter a lo largo de una serie de escenarios plataformeros por Nunca Jamás en pos de un mapa del tesoro robado. Ni siquiera se preocupa por emplear esos trucos que dan apariencia de tridimensionalidad al estilo de *Pandemonium*. Nada eso: sólo izquierda, derecha, arriba y abajo.



Además, la jugabilidad es sencillísima. Esquiva el pincho de turno, recoge plumas, esquiva el pincho de turno, procura que no te aplaste la lluvia de rocas, etc. Queda claro que el juego está orientado a los jugadores más inexpertos, pero resulta harto difícil pensar que alguien pueda interesarse durante más de diez minutos por algo así. A menos que se trate de auténticos mocosos, de esos que se pirran por los colorines y los personajes Disney.



«El juego rezuma calidad de producción... pero eso tiene un precio»

A pesar de todo, el juego rezuma una calidad de producción considerable. Desde las típicas escenas de vídeo que enlazan los niveles, hasta las animaciones del juego, el equipo de control de calidad de Disney ha supervisado el proyecto con pundonor. Por desgracia, tal esplendor visual tiene un precio. Los tiempos de carga entre escenas son larguísimos, y en un juego dirigido a los más pequeños de la casa, un error así puede pagarse muy caro.

VEREDICTO



CONCURSO
Eye Trek y Ace Combat



Eye Trek

¿Una televisión de 52 pulgadas proyectada directamente a tus retinas? ¿Sonido estéreo vía auriculares? ¿Jugar en el baño, el salón o el coche? ¡Disfruta de la realidad virtual, de unos videojuegos más reales y conviértete en un auténtico piloto de combate con las gafas *Eye Trek de Olympus* y *Ace Combat: Trueno de Acero*!

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Eye Trek* y *Ace Combat*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

Los tres modelos de aviones de guerra que enumeramos a continuación aparecen en *Ace Combat: Trueno de Acero* pero el nombre de uno es incorrecto, ¿sabrías decirnos cuál?
1.- F-14 Tomcat
2.- F-16 Halcón
3.- F-22 Superiority Fighter

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán unas gafas **Eye Trek** de Olympus (valoradas en 691.16 _) y 20 juegos *Ace Combat: Trueno de acero* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

y Ace Combat





¿FINAL FANTASY QUÉ?

¿No reconocerías a un Chocobo ni aunque te mordiera el trasero? Pues deberías empezar leyendo esto...

¿Nunca has oído hablar de *Final Fantasy*? ¿En qué mundo vives? Ah, que te suena pero no sabes muy bien de qué va...

Final Fantasy (o *FF*) es la saga de juegos de rol (JDR) más respetada del planeta. Gracias a unos argumentos complejos, unos gráficos impresionantes y a unas criaturas mágicas y maravillosas, millones de jugadores de todo el mundo se han convertido, desde 1987, en sus fieles seguidores. Aunque cada una de las entregas es diferente, siempre comparten una serie de ingredientes básicos:

UN HÉROE
El jugador se mete en la piel del personaje principal, que suele ser un chico joven más duro que un ladrillo de cemento.

UNA AVENTURA
Nada más empezar el juego, el héroe se ve envuelto en alguna situación harto comprometedora.

UN EQUIPO QUE VIAJA
A medida que avances por el juego, irás reuniendo a un nutrido grupo de aventureros congratulados con tu causa, y a los que puedes controlar durante las peleas. Todos juntos formáis una banda estupenda.

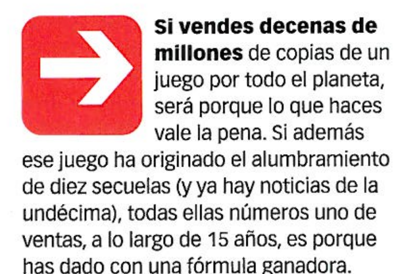
MONSTRUOS
El periplo es duro, y por el camino deberás enfrentarte a todo tipo de monstruos malignos.

MAGIA
A lo largo de la aventura, el héroe y sus compañeros aprenderán un montón de conjuros. Al final de la partida, David Copperfield, a tu lado, parecerá un aprendiz de brujo.

Podríamos seguir hablando de los juegos de la saga hasta llenar cuatro números de la revista, pero si jamás has probado la experiencia *Final Fantasy*, hay una solución mucho más práctica. ¡Corre a la tienda y hazte con una copia!

LA SAGA INTERMINABLE

Para celebrar el lanzamiento de *FF VI*, queremos hacer un concienzudo análisis con el que repasamos 15 años de triunfos ininterrumpidos



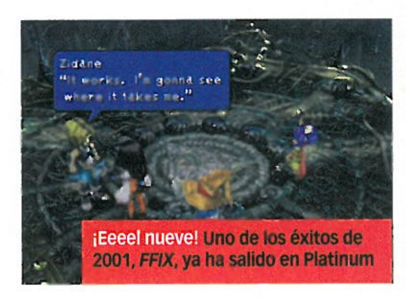
Si vendes decenas de millones de copias de un juego por todo el planeta, será porque lo que haces vale la pena. Si además ese juego ha originado el alumbramiento de diez secuelas (y ya hay noticias de la undécima), todas ellas números uno de ventas, a lo largo de 15 años, es porque has dado con una fórmula ganadora.

Square, la empresa de desarrollo de software japonesa responsable de la saga *Final Fantasy*, dio con la gallina de los huevos de oro en el año 1987 y desde entonces ha gozado de un éxito sin precedentes. ¿Qué será lo que tiene *FF* para robar el corazón de tantos y tantos jugadores?

¿Qué será lo que tiene *FF* para robar el corazón de tantos jugadores?



Parece simple. Pero Square exprimió a las consolas primerizas al límite



¡Eeeel nueve! Uno de los éxitos de 2001, *FFIX*, ya ha salido en Platinum

¿Será por los gráficos? ¿Por las complejas y enrevesadas tramas de cada entrega? ¿O quizá por la entrañable y desafiante jugabilidad?

En el fondo, la razón hay que buscarla en una combinación de todos estos elementos, y así te lo hará saber cualquiera que haya probado algún título de la saga.

Durante sus 15 años de historia, el juego ha aparecido en cuatro consolas, y ha sido objeto de todo tipo de refinamientos y actualizaciones. Sin embargo, un factor ha permanecido intacto durante todos estos años: la jugabilidad, que sigue siendo tan sencilla y adictiva como el primer día. En este reportaje exploraremos la evolución de *Final Fantasy* desde sus humildes inicios en la Nintendo Entertainment System (NES) de ocho bits, hasta la última generación de fantasías para PS2 pasando, por supuesto, por los clásicos para la primera PlayStation. Además, abordaremos el mundo de *FF* desde muy diversos ángulos, contaremos con la opinión de los responsables de la saga, y echaremos un vistazo a otros juegos de Square, muchos de los cuales todavía no han visto la luz por nuestros lares. ¡He dicho todavía!



LA CUENTA ATRÁS

Paso a paso hacia la gloria



Intentar que la historia de Square tenga sentido es como intentar echar una partida a una versión de *FFVII* en bielorruso. Sin embargo, tras hurgar como musarañas en los anales de la historia de la compañía, hemos desglosado los momentos más importantes que han acaecido durante estos benditos 17 años. A lo largo de las páginas siguientes descubrirás los eventos que han resultado de vital importancia en la trayectoria de Square. Sigue leyendo...

1985 La productora cinematográfica japonesa Denyu Co Ltd crea una subsidiaria de software: Square

Square lanza sus primer juego, *Teguzar* (un *shooter* para NES que sólo apareció en Japón)

1986 Square lanza *King's Knight* (otro *shooter* para NES, y sólo en Japón), y *Suishou No Ryuu* (aventuras para NES, sólo para Japón)

Primer RPG de Square: *Deep Dungeon* (sólo en Japón, y para NES)

FFI



La historia empieza en 1987, fecha en la que *Final Fantasy* se lanzó en el mercado nipón. Aunque en la forma era muy similar al primer JDR de la historia, *Dragon Quest*, la trama de *FF* estaba mucho más elaborada, sobre todo en las primeras horas de partida. El juego te permitía controlar a cuatro Guerreros de la Luz que viajaban por el tiempo para derrotar a un enemigo que pretendía destruir el mundo.

Los jugadores alucinaron con *FF*, no sólo por su complicado y desafiante argumento, sino también por el revolucionario sistema de batalla por turnos que empleaba en los enfrentamientos contra los malos.

FFII



A partir del innovador y popularísimo sistema de batalla de la primera entrega, Square escribió un guión enrevesado para el segundo juego. La historia narraba la leyenda del asesinato de los padres de cuatro niños, Frionel, Guy, Maria y Lionheart, a manos del Imperio Baramekia. Como eso de quedarse huérfanos no les hizo mucha gracia, decidieron unir esfuerzos y rebelarse contra el Imperio.

La mayor innovación en cuanto a jugabilidad radicaba en la progresión de los personajes, que iban adquiriendo habilidades en el transcurso de la partida las cuales, a su vez, mejoraban cuanto más se utilizaban.

FFIII



La tercera entrega de *FF* fue la última para NES, y explotaba al máximo la capacidad del sistema de ocho bits. Los gráficos de ensueño, y las excelencias de la banda sonora cautivaron a los jugadores. En *FFIII*, el jugador volvía a hacerse cargo de cuatro jóvenes, los Guerreros de la Luz, cuyo objetivo en esta ocasión consistía en limpiar un mundo anegado, y derrotar a cuatro Guerreros de las Tinieblas.

El juego desarrolló un nuevo sistema multiclase, en el que los personajes podían cambiar de clase mediante el llamado «Sistema de Trabajo».

DE LA FANTASÍA A LA REALIDAD

Regreso a la inspiración de los inicios

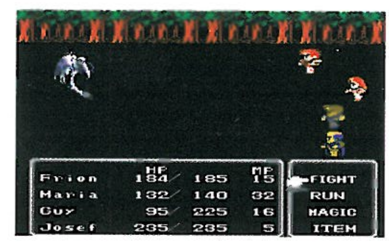


Aunque parezca inconcebible, hubo un tiempo en el que la PSone no existía, y la única plataforma de juegos existente era la NES, de Nintendo. En el año de gracia de 1987, una incipiente compañía de software bastante necesitada de dinero llamada Square, desarrolló un juego para Famicon (o sea, la NES japonesa) que estaba destinado a propulsar o bien a hundir a la empresa. Por suerte, dieron en el clavo, ya que *FF1* alcanzó cifras millonarias en el Japón natal de Square. ¿De dónde sacaron la inspiración sus desarrolladores para idear tan complejo y excepcional JDR?

Como toda aventura moderna que se precie, ya sea en el cine, en la literatura o en los juegos, primero hay que retroceder en el tiempo hasta los años cincuenta, época en la que se produjo el lanzamiento de la trilogía épica de novelas de JRR Tolkien, *El Señor de los Anillos*. En la fantasía de Tolkien, un equipo de personajes fantásticos se embarca en una búsqueda peligrosa y enrevesada, empujados por un destino que no queda bajo su control. Por el camino se enfrentarán a todo tipo de bestias maléficas que intentarán cortarles las alas. ¿Te suena? No me extraña.



El club de la lucha: El sistema de combate ha continuado en su línea durante todas las entregas



A continuación, traslademonos a los Estados Unidos de los años setenta, década en la que Dave Arneson y Gary Gygax publicaron una serie de normas para un RPG que se jugaba con lápiz y papel llamado *Dungeons & Dragons* (*Dragones y Mazmorras*). Con una simple hoja de papel, un par de dados, y una buena dosis de imaginación, los jugadores podían construir un grupo de personajes y lanzarse a una aventura mágica y fascinante sin precedentes.

Dungeons & Dragons arrastró a una cohorte de fieles tanto en Estados Unidos como en Japón y cuando las consolas de videojuegos empezaron a dar el callo a principios de los ochenta, no tardó en barruntarse la idea de lanzar un juego inspirado en el universo de *Dragones y Mazmorras*. Así nació *Final Fantasy*.



Primera impresión: Esta es la caja original de las versión americana de *FFI*



LA CUENTA ATRÁS (CONTINUACIÓN)



CONOCE AL EQUIPO

En cada nueva entrega de la saga *Final Fantasy* trabajan cientos de personas, y ahí radica parte de éxito de esta saga. Os presentamos a algunas de las más relevantes...



Hironobu Sakaguchi, Productor de *FFI-FFXI*

Si hay un responsable de la saga al completo de *Final Fantasy*, no es otro que el genio Sakaguchi, productor y colaborador en el proceso de desarrollo del juego original, que desde entonces se ha involucrado en todas las secuelas. El año pasado vio realizado su sueño de dirigir una película con el lanzamiento de *Final Fantasy: La Fuerza Interior*.



Yoshinori Kitase Director: *FFV-FFVIII*

En un principio, Kitase quería convertirse en director de cine. Sin embargo, después de mucho deambular por la industria cinematográfica nipona, llegó a Square, lugar desde el que ha llegado a muchísimo más público del que hubiera conseguido en el cine, y todo gracias a *Final Fantasy*. Según Kitase, «mi sensación por lo que se refiere a la saga *Final Fantasy*, es que dotamos a los personajes de emociones cotidianas: tristeza, alegría, rabia... Si a esto le sumamos una evolución ininterrumpida del *hardware*, no es de extrañar que tengamos tanto éxito.»

Poca gente encontrarás en este mundo que tenga las cosas tan claras.



Nobuo Uematsu, Compositor en *FFI-X*

Uno de los aspectos más destacados de la saga *FF* es su música. Pocos juegos han gozado de unas bandas sonoras tan emotivas, capaces de trasladar al plano de lo sonoro la fantasía épica de las imágenes con una personalidad indeleble. Uematsu ha compuesto la música de todas las entregas, y en algunos casos se ha llegado a lanzar incluso un CD aparte con la banda sonora del juego en cuestión.



Tetsuya Nomura Jefe de Diseñadores de personajes para *FFVII-FFVIII*

Poco después de finalizar su trabajo para *FFVIII*, alguien preguntó a este dibujante manga con qué otros juegos le gustaba para pasar el rato. «No tengo tiempo», respondió. «No puedo ni irme de vacaciones».

¿Conocéis a alguien más sacrificado por su trabajo?

FFIV



En la cuarta entrega, la saga se trasladó a los 16 bits de la SNES, y Square pudo mejorar gráficos y sonido y aumentar, además, la complejidad de las batallas. Se introdujo el Sistema de Batalla a Tiempo Activo, que permitía que los aventureros y sus enemigos lucharan a la vez, tal y como sucede en los juegos para PlayStation actuales.

FFV







Una vez más, la quinta entrega permitía controlar a una banda de cuatro aventureros que luchaban para salvar el planeta de las fuerzas del mal. La novedad principal de *FFV* la tenemos en el remozado Sistema de Trabajo. Cada personaje podía asignarse a una de 22 posibles clases, desde caballeros tradicionales, hasta magos, pasando por ladrones o incluso profesiones tan poco usuales como entrenador de animales o bailarín.

FFVI





***FFVI* fue el último de la** saga que apareció para una consola de Nintendo. Se dice que presenta los mejores gráficos en 2-D de la historia, y la mejor banda sonora jamás escuchada. Por lo que se refiere a cambios en la jugabilidad, *VI* ofrecía el Sistema de Reliquias, que permitía a cada personaje contar con dos accesorios.

En el número del mes pasado le dedicamos una *review* y se adjudicó un 9/10.

¡QUÉ PASADA!

La fiebre de Oriente



Hay que estar pirado. Dos de los incondicionales de *FF* que se disfrazan y pasean por Tokio.

Square se ha convertido en la empresa de desarrollo más respetada de Japón y, como tal, atrae a una considerable legión de fieles seguidores. Quizá los más devotos de todos los que se pirran por los JDR sean los miembros de Cosplay (grupo también conocido como Costume Play). La motivación que siguen los miembros de Cosplay en sus reuniones es bien sencilla. En primer lugar, deben acudir disfrazados a imagen y semejanza de su personaje favorito. A continuación, deben conectar con otra gente tan o más pirada en algún rincón de moda de Tokio. Por último, no les queda más remedio que lucir tipo con descaro y sin ningún tipo de vergüenza, y dejarse fotografiar adoptando poses de modelo.

En la foto podéis ver a una extraña pareja metida en el pellejo de Squall y Rinoa. Cada loco con su tema.



FFVII



Llegamos a 1997, y al inicio de la era PlayStation. Tras su ruptura con Nintendo, Square firmó un acuerdo con Sony que le permitía crear juegos para PlayStation. Siguiendo con la tradición de exprimir hasta el límite las capacidades de cada consola, Square produjo un juego fenomenal. Los detallados gráficos tridimensionales y las maravillosas escenas de vídeo, acompañadas por la habitual y excelente jugabilidad, lograron que el juego fuera tildado de «película interactiva».

FFVIII



La octava entrega arranca donde acababa la anterior. Se trataba de otro festival de gráficos excepcionales y tramas envolventes. El juego presenta algunas novedades, como la falta de blindaje, la poca importancia de las mejoras de las armas, y un método poco convencional para obtener ingresos.

Los seguidores no se mostraron muy de acuerdo con tanto cambio pero, al mismo tiempo, alucinaron con la solidez del argumento, y la intrincada personalidad de los personajes.

FFIX

Aunque se desarrolló al mismo tiempo que *VIII*, *IX* no tenía nada que ver con la entrega anterior. Supuso el regreso a la temática fantástica, y más bien parecía un viaje nostálgico que una aventura nueva. Los ítems tales como armaduras y armas podían mejorarse, y se prescindió de los «sistemas de clase» intercambiables a favor de una estructura mucho más reglamentada. Por desgracia, ésta es la última entrega de la saga *FF* que ha llegado a la PlayStation aunque, eso sí, se ha convertido en otro clásico de una empresa que parece producirlos como churros con el único fin de pasárselo bien.

LO MEJOR DE LO MEJOR

Maravillas mil de la fantasía final



Si hay algo que tenemos claro en la redacción de *PSMag* es que la gente adora los juegos de *Final Fantasy*. Con unos gráficos de ensueño, una jugabilidad endiablada, unas escenas de vídeo de lujo y unos argumentos con más giros y sorpresas que *Colin McRae Rally*, a nadie debe extrañar que tengan más éxito que un disco de *Operación Triunfo*. Sin embargo, tal y como demostró el debate suscitado a raíz de decidir quién era más duro, si Squall o Cloud, lo cierto es que la gente no se pone tan de acuerdo a la hora de declarar sus preferencias dentro de la saga de *FF*.

Por lo tanto, hemos llevado a cabo un exhaustivo experimento científico entre los colaboradores más destacados de nuestra revista: ellos son quienes han votado los mejores aspectos de *Final Fantasy*.

¿Acabarán estos resultados, de una vez por todas, con los debates suscitados por *FF*? ¿Reinará por fin la paz en el universo *Final Fantasy*? Vamos allá...

POR QUÉ ME ENCANTA *FINAL FANTASY* – JOAN

«Por la inmensidad de los juegos. Son enormes, así de sencillo. También me encanta esa premisa que lleva a un grupo de héroes desconocidos a salvar al mundo. En cada juego puedes ver a un grupúsculo de «don nadies» que acaban uniéndose para derrotar a los malos. En el fondo, es como *Star Wars* combinado con *El Señor de los Anillos*.

En cierto modo, pretende insuflar ánimo a la gente: todos somos poca cosa, pero en el fondo podemos hacer grandes cosas. ¡Es genial!»

RESULTADOS DE LA ENCUESTA *FF* DE *PSM*

FANTASÍA FANTÁSTICA GANADORA: *FFVII*

En 1997, los lectores de *PSMag* decidieron que *FFVII* era su juego favorito para PlayStation. Un año después, y a pesar de la irrupción en escena de *Metal Gear Solid*, el resultado se repitió. Cinco años después resulta que sigue siendo el favorito de toda la saga, y seguro que continuaría alzándose con el título de Mejor Título de la Historia para Playstation.

«Una combinación muy completa de tramas complejas, gráficos sorprendentes, y jugabilidad cerebral. *FFVII* eleva el listón de la calidad, y en él tendrán que fijarse los juegos para PlayStation que estén por venir.»
10/10 *PSMag12*





El séptimo cielo: El juego favorito de muchos *fans*

¿POR QUÉ TE GUSTA *FF*?

Las respuestas a esta pregunta han sido múltiples y variadas. Vamos, que hay de todo...

1: **Argumentos**
2: **Durabilidad**
3: **Inmersión**
4: **Gráficos**
5: **Batallas**

«No sé por qué me gusta *FF*, pero cuando echo un vistazo al reloj del juego y me doy cuenta de que llevo jugando más de 100 horas, llego a la conclusión de que me encanta *Final Fantasy*.»
Miquel López

LA CUENTA ATRÁS (CONTINUACIÓN)



1996 *Front Mission: Gun Hazard* (Japón, SNES)

1997 *FFVII* (Japón, luego Estados Unidos, y luego Europa). Vende dos millones de copias en dos días en el mercado nipón.

Los japoneses consiguen por fin una versión de *FFIV* para PS1

FF Tactics (Japón)

***Chocobo – Mysterious Dungeon* (Japón)**

Bushido Blade (Japón, acción)

***FF Anime: The Legend Of The Crystals* (Japón, VHS)**

Los lectores de *PSMag* eligen *FFVII* mejor juego de la historia para PlayStation

1998 Versión para PS1 de *FFV* (sólo en Japón)

***Ehrgeiz: God Bless The Ring* (Japón, beat 'em up)**

Parasite Eve (Japón)

***Bushido Blade 2* (acción)**

PERSONAJES FAVORITOS

GANADOR: Vivi (*FFIX*) 18%

«Este tipo es tan auténtico que uno se siente identificado con él nada más empezar la partida. Sin lugar a dudas, es el mejor personaje que se ha visto jamás en un juego de la saga *Final Fantasy.*» Así opina uno de nuestros redactores. Ruth, nuestra coordinadora, discrepa. Ella prefiere al «guaperas» de Squall, que ha quedado en segundo lugar... ¡y por muy poco!

1: **Vivi** (*FFIX*) 18%
2: **Squall Leonheart** (*FFVIII*) 16%
3: **Cloud Strife** (*FFVII*) 15%
4: **Yitán Tribal** (*FFIX*) 10%
5: **Sephiroth** (*FFVII*) 8%
6. **Tifa** (*FFVII*) 3%
7. **Otros** 30% (24 personajes diferentes en total recibieron votos)

PERSONAJE MÁS DURO

GANADOR: Sephiroth (*FFVII*)

2: Barret (*FFVII*)
3: Armant (*FFIX*)
4: Cloud (*FFVII*)
5: Seifer (*FFVIII*)



Coco loco: «Me gusta este tipo, se parece a M.A. de *El Equipo A*»

ENEMIGO PREFERIDO

GANADOR: Sephiroth (*FFVII*) El siniestro personaje arrasó en este apartado. Recibió cinco veces más votos que el segundo, Kuja.

2: Kuja (*FFIX*)
3: Kefka (*FFIII*)
4: Seifer (*FFVIII*)
5: Empate: The Turks, Reno, Garland



ALBERT HABLA DE SEPHIROTH

«Sephiroth no tenía parangón: héroe y espadachín legendario al mismo tiempo. Después vino el tenebrismo... Imagina la mente más siniestra del mundo, carente de escrúpulos, sentido moral, embrutecida como pocas e incapaz de rendirse ante nadie. Un hombre de negro, un clon vampírico, el malo-más-malo-malísimo y auténtico de todos los tiempos.»



LA CHICA MÁS SEXY DE *FF*

GANADORA: Rinoa (*FFVIII*)

¡Hip, hip, hurra! La misteriosa belleza de pelo azabache de *FFVIII* entusiasma a los seguidores masculinos de *FF*. ¡Malas noticias, chicos: Rinoa jamás saldrá de la consola que la vio nacer!

2: Tifa (*FFVII*)
3: Garnet (*FFIX*)
4: Dagger (*FFVIII*)
5: Quistis (*FFVII*)

«Tifa tenía su propio bar, ¡por el amor de Dios! si pudiera, me casaría con ella ahora mismo», dice nuestro redactor jefe... Como veis, hay opiniones para todos los gustos.

El «Don Juan» de la redacción opina:

«Dagger es bastante auténtica, aunque creo que debería rebajar los humos que se trae, ya que a veces parece un pelín estiradilla. A pesar de todo, es una chica encantadora. Si yo fuera una imagen tridimensional computerizada atrapada en un mundo épico, le tiraría los tejos sin dudarlo ni un segundo. Por desgracia, soy de carne y hueso.»

FF: Anime: The Legend Of The Crystals (Estados Unidos, VHS)

1999

FFVIII (Japón, después Estados Unidos, y después Europa). En Japón se venden 3'3 millones de copias en tres días.

FF Collection (Japón) FFIV, FFV y FFVI en una sola entrega

Chrono Cross (Japón)

Chocobo Racing (Japón)

Chocobo Dungeon 2 (Japón)

Legend of Mana (Japón y Estados Unidos)

Chocobo Stallion (Japón)

FF Anthology (EE.UU.) FFV y FFVI en una entrega

Vagrant Story (Japón)

2000

FFIX (Japón)

Chrono Trigger (EEUU)

Vagrant Story

Ehrgheiz: God Bless The Ring (beat 'em up)

Parasite Eve 2

Chrono Cross (EE.UU.)

FFIX (EE.UU.)

FFX



Ambientado en un mundo postapocalíptico en el que los océanos han anegado todos los continentes, *Final Fantasy X* afronta una temática de concienciación medioambiental y, gráficamente, regresa a los tiempos de *FFVIII*. Entre las novedades se incluyen las voces de los personajes, que podrán oírse por vez primera tanto en las escenas de vídeo como durante las batallas. El juego para PS2 ya ha aparecido en Estados Unidos y en Japón y, en un par de meses, llegará a nuestro país. Como era de preveer, es el espejo en el que tendrá que mirarse la próxima generación de los JDR. No te pierdas la *preview* que te hemos preparado en este número.

FFXI



Square se lanzará a la aventura *online* con la undécima entrega, y los jugadores podrán interaccionar entre sí vía Internet, ya sea para machacarse unos a otros, o bien para unir esfuerzos contra enemigos comunes. Se están eliminan las batallas aleatorias, medida que resultará muy popular entre los usuarios de todo el mundo ya que, si algún fallo puede achacarse a la saga *Final Fantasy*, son las constantes y molestas batallas que se suceden por doquier. En esta ocasión, gracias a una función de objetivo, los jugadores podrán disfrutar de combates a tiempo real con el enemigos que ellos elijan.

FFXII



Todavía no disponemos de excesivos detalles sobre la duodécima parte de *Fantasy*, pero o que sí sabemos es que el juego se halla en fase de producción. De momento, la única captura que tenemos es la de esta preciosa chiquilla que otea el horizonte. No nos permite sacar muchas conclusiones, pero lo cierto es que nos recuerda al principio de *FFVIII*. ¿Será tal vez la hermana pequeña de Rinoa? ¿Será también la última fantasía? Seguro que no.







SQUARE TOTAL

Hay vida más allá de *Final Fantasy*



Además de las entregas que van de *FFVI* a *FFIX*, los usuarios europeos han podido disfrutar de muchos otros juegos de gran calidad de Square. Sin embargo, nos hemos quedado sin probar gran parte de sus lanzamientos, ya que los mandamases de Square no parecen muy convencidos de que los jugadores europeos consuman JDR con tanta pasión como sus colegas japoneses o americanos. ¡En la vida habíamos oído nada semejante!

Tal vez el lanzamiento de *FFVI* signifique que Square se ha dado cuenta de la realidad, y, con un poco de suerte, servirá para que, poco a poco, vayan llegando más conversiones al sistema PAL europeo. Desde la redacción de *PSMag*, invocaremos tanto como podamos a Square para que publique en Europa viejos títulos que jamás llegaron a estas tierras. Aquí tienes algunas de las maravillas que, de momento, no hemos podido disfrutar.



FF TACTICS

Aunque ofrece la complejidad de argumento habitual y la enorme magnitud de personajes, el objetivo principal de *FF Tactics* son las peleas. Más que una aventura al estilo tradicional, se trata de un juego de estrategia por turnos (y uno de los mejores). El aspecto se nota un tanto anticuado, pero eso no resta ningún mérito a las excelencias de la jugabilidad. Regresa de tanto en cuanto a casa para afilar bien la espada, llena bien la panza, y vuelve de nuevo al campo de batalla para poner las peras al cuarto al enemigo. En resumidas cuentas, así es *Tactics*.

« Tal vez el lanzamiento de *FFVI* signifique que Square se ha dado cuenta de la realidad»



Expresión oriental. Yo traduciría eso por: «¡Aaaargh, que me hago

Este juego, que cuenta con la aparición estelar de Cloud y Aeris, y plasma las habituales excelencias gráficas a las que nos tiene acostumbrados Square (sobre todo en el ámbito de los conjuros), es otro ejemplo que alucinará a los incondicionales de *FF*. Lástima que, de momento, no podamos gozar de una versión para el mercado europeo.

FF CHRONICLES

Chronicles, juego del que habrás oído hablar, ofrece una sesión doble de *FFIV* y *Chrono Trigger*. Ambos títulos son bastante antiguos y, por lo tanto, cuentan con unos gráficos bastante sencillos. A pesar de todo, se trata de aventuras muy completas, que incluyen ya los magníficos elementos de jugabilidad de las últimas entregas. ¡Que lo editen aquí, por favor, por favooor!





¡CHOCOBO DIVINO!

¡ALERTA! Títulos emplumados al acecho

Por si no lo sabías, los Chocobos son unas divertidas criaturas similares a pájaros que irrumpieron en *FFII*, y desde entonces no han dejado de dar el callo. Hay dos tipos de Chocobo, los gordos que te permiten almacenar reservas, y otros en los que puedes montar como si de caballos se tratara. Las criaturitas se hicieron tan famosas que incluso han protagonizado sus propios juegos.

Chocobo Racing, *Chocobo Dungeon 1* y *2*...Tal y como sugiere el nombre de este último, debes desplazarte por unas mazmorras, luchar contra unos malos tan encantadores como tú, y recoger tesoros. Son «prescindibles».



Divertidos. Estos encantadores pajarillos han protagonizado

XENOGEARS

Esta extravagancia en dos discos se ambienta en un mundo en pie de guerra, en el que dos grandes naciones luchan por hacerse con el control total, empleando para ello reliquias ancestrales de una época anterior. El jugador debe meterse en la piel de Fei Fong Wong, un joven que no recuerda su pasado.

El juego presenta un mundo enorme que debes explorar, una lista de personajes interminable, y un argumento atractivo que te «enganchará» hasta el final.

CHRONO CROSS

Según algunas páginas *web* americanas, la secuela del famosísimo *Chrono Trigger* es la única muestra de JDR perfecto para PlayStation. *Chrono Cross* aborda las peleas desde un prisma más estratégico, y emplea un sistema de Batalla de Secuencia Cruzada que te permite controlar a los amigos que vas haciendo durante la aventura.

Después de *Chronicles*, éste es el título que más nos interesaría ver en versión Pal Europea.



¿Te gusta?. A nosotros también, y vamos a conseguir que Square se entere de una vez por todas.

FINAL FANTASY X

CUÁNDO MAYO **QUIÉN** SQUARESOFT **WEB** WWW. PLAYONLINE.COM

PREVIEW La mejor entrega de la mejor serie del mejor rol

Si *Final Fantasy* nos ha dado tantas alegrías ya en PSone, imagínate de lo que puede ser capaz en una máquina como la bestia negra de Sony. Aunque en realidad… no te será nada fácil imaginar algo como *FFX*. ¡Supera de largo cualquier posible idea preconcebida!

Y es que, después de este *flashback* de casi ocho páginas rememorando el pasado de la serie, estamos demasiado… *emocionados* cuando toca hablar de *FFX*. Ya no por nuestros típicos ataques de nostalgia, sino más bien, en este caso, por todo lo contrario: comparando éste con todas las entregas anteriores, aún destacan más sus diferencias, las novedades, las mejoras. ¿Por dónde deberíamos empezar? ¿Por dejar de mordernos las uñas, tal vez? ¡Qué nervios!

Bien, veamos, diferencias, diferencias en orden de importancia… Mmmm… Aspecto, por ejemplo. ¡El de *FFX* es increíble! ¿Recuerdas el mundo barroco-futurista de *FFVIII*? Pues imagínate un mundo así, pero casi cubierto por el agua del mar y representado mediante escenarios totalmente tridimensionales, con un nivel de detalle aún mayor. No eres capaz de hacerte a la idea, ¿eh? Bueno, pues eso no es culpa nuestra.

¿Recuerdas a los personajes de *FFVIII*, también? Pues imagínate a unos cuantos tipos que se les parecen bastante en cuanto a «estilo», pero con miles y miles de polígonos, animados a la perfección y dotados de voces y animaciones faciales. Personajes casi reales que mantienen diálogos y entablan relaciones entre sí como si de personajes de una película se tratara. Secuencias de vídeo con sonido Dolby Digital 5.1 en las que los protagonistas hablan con *voces* en tiempo real y subtítulos.

La música más increíble que se haya compuesto en la historia de la serie, un diseño inigualable, una tecnología gráfica que te hará redescubrir las posibilidades de tu PS2, tiempos de carga mínimos, vídeos que acaban en juego sin que te des cuenta… Sí, eso ya pasó en *FFVIII* alguna vez: que un vídeo acababa en una imagen renderizada que servía como fondo del juego justo después. Pero es que, en *FFX*, el vídeo no acaba convirtiéndose en fondo, sino que se desarrolla con los mismos gráficos y en el mismo entorno del juego. Vamos, que sabrás que una secuencia de vídeo ha terminado porque, de repente, tu personaje se quedará quieto y nadie hará nada (momento en el que moverás el stick para saber si sigue siendo un vídeo o ya estás jugando). Es algo increíble.

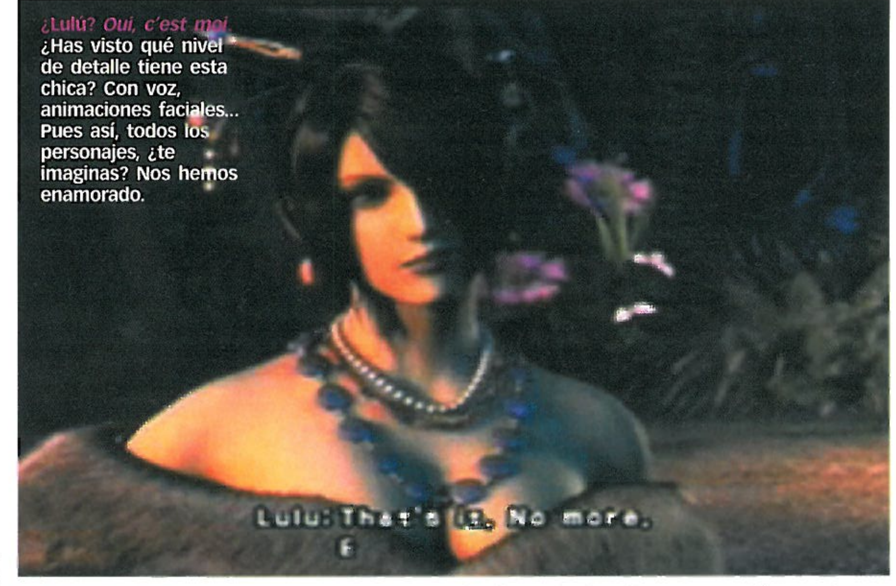
No obstante, centrarse en las maravillas técnicas de *FFX* no sería en absoluto justo, si tenemos en cuenta que las mejoras jugables son tan importantes aquí o más en esta ocasión como las gráficas y sonoras.

Por ejemplo, cabe destacar que los combates, vídeos y juego propiamente dicho se desarrollan en los mismos entornos tridimensionales, sin tiempos de carga extra cada vez que hay una pelea. Esto aporta un dinamismo y un aire de «película interactiva» a la experiencia de juego que hasta ahora no existían. La fluidez de los gráficos y el sistema de control, junto a los ingeniosos pero siempre cómodos ángulos de cámara, también contribuyen a una sensación general más… agradable, más intuitiva y sencilla. Vamos, que nunca te dará pereza recorrer un largo camino o explorar un poco por ahí en busca de algún que otro baúl lleno de ítems secretos. Pero ante todo, el aspecto más evolucionado en lo que a jugabilidad se refiere es el sistema de combates. Des-

«Ahora podrás sustituir a tus personajes durante las peleas»




¡Arre, Chocobo! Nada como una carrera de Chocobos en PS2 para testear las posibilidades de la máquina… Vale, es verdad, lo hacemos sólo para divertirnos.



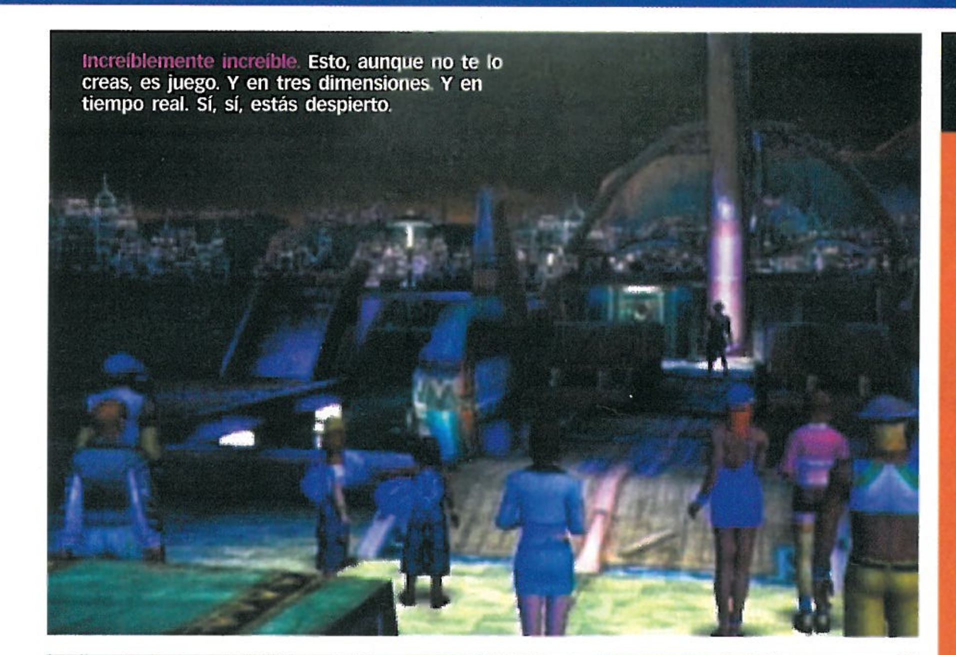
¿Lulú? *Oui, c'est moi.* ¿Has visto qué nivel de detalle tiene esta chica? Con voz, animaciones faciales… Pues así, todos los personajes, ¿te imaginas? Nos hemos enamorado.


Secuencias de vídeo. Las secuencias generadas por ordenador apenas se diferencian de las generadas por la propia consola, o del juego propiamente dicho.

Deja de fantasear

- **Escenarios tridimensionales**
¿Creías imposible unos escenarios con el nivel de detalle de *FFVIII* y en 3-D? Pues no era una fantasía irrealizable.
- **Mejores combates**
La genialidad de un *Final Fantasy* y *Legend of Dragoon* juntos elevada al cuadrado.
- **Diálogos con voces**
¡Los personajes hablan¡ ¡con voz!
- **Animaciones faciales**
¡Estos chicos tienen gestos y todo! Sonríen, lloran, dudan, se enfadan…




Increíblemente increíble. Esto, aunque no te lo creas, es juego. Y en tres dimensiones. Y en tiempo real. Sí, sí, estás despierto.



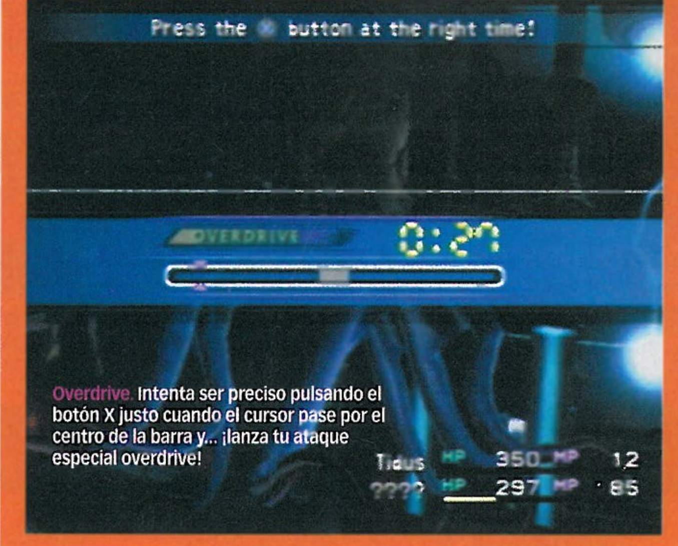
Mejora a tus chicos. El sistema de «evolución» de tus personajes es apasionantemente complicado. Acumula puntos de experiencia y «rellena el mapa personal» de cada personaje... o algo así.

¡VIVA LA INTERACCIÓN!

Combates más jugables que nunca

Square ha sido prudente en *FFX*, y ha respetado tanto a los amantes de la serie de toda la vida como a sus detractores o los fans de su competencia. ¿La solución? Dar con un sistema de combates tan completo y complejo como el de siempre, pero con más ingredientes e interactividad que nunca. Los ataques especiales, por ejemplo, son en sí mismo diversos «minijuegos» que se controlan y ejecutan de formas distintas, siempre basadas en la precisión del jugador y sus reflejos, como las magias de los Dragoons en *Legend of Dragoon*. ¡Esto sí que son peleas interactivas!

Interacción. Si te has acertado mucho al centro de la barra, tu Overdrive restará más HP a tu enemigo. ¡Las magias y ataques especiales son más interactivas que nunca!



Overdrive. Intenta ser preciso pulsando el botón X justo cuando el cursor pase por el centro de la barra y... ¡lanza tu ataque especial overdrive!

pués de conocerlo, hasta los gráficos te darán igual.

Square ha tomado los mejores elementos de la serie y, además, ha incluido mejoras nuevas e ideas de otros juegos. En más de una ocasión te recordarán a los combos y magias de Dragoon de *Legend of Dragoon*. En *FFX*, por ejemplo, cada personaje cuenta con sus propios ataques *overdrive* —«fuera de control»—, que suelen ser «ataques físicos interactivos» en los que debes poner a prueba tu pericia a los mandos, tu sentido del ritmo o tus reflejos. Es cuestión de pulsar un botón en el momento adecuado, o una serie de botones en un orden determinado; como en un juego de baile, etc. Interactividad, vamos. Interactividad a raudales.

También ahora podrás sustituir a tus personajes durante las peleas, aunque en todos los combates participarán siempre tres personajes de tu equipo (desde el momento en que tengas más de tres, se sobreentiende). Podrás cambiar a unos por otros con los botones frontales del pad, y al final de los combates, todos se repartirán a partes iguales los puntos de experiencia obtenidos (incluidos los personajes que no hayan peleado, todos, también como en *Legend of Dragoon*). Incluso el hecho de que sólo se ganen puntos de experiencia proviene de *Legend of Dragoon*, si bien en *FFX* los puntos obtenidos no suben de nivel a los personajes automáticamente. ¡Qué más quisieran los pobres! Aquí, estos puntos de experiencia son algo así como una «tinta» con la que puedes rellenar una especie de... «dibujo». Cada uno de los personajes del juego cuenta con un dibujo o mapa personal, y a medida que lo rellenes con la tinta-experiencia que consigan, más evolucionará el personaje en cuestión, ganando en potencia y niveles de HP y MP, aprendiendo movimientos o habilidades...

¿Y qué hay del sistema de magias? ¿Corre a cargo de Cristales, Guardian Forces, Gemas...? Bueno, ésa es una sorpresa de la que te hablaremos largo y tendido en la *review* del mes que viene, pero algo sí que podemos adelantar: ¡Guardian Forces jugables, a las que puedes controlar durante la pelea! Seguro que te suenan los nombres de Ifrit y Shiva, ¿verdad? Bueeeno, sé paciente. Más detalles de aquí a unos 30 días. Naturalmente, si has tardado en comprar este número, serán menos... ¿cuentas con esa suerte?

Golpes y mucho más

Fuera de la ley
En esta nueva creación de Codemasters se han incluido golpes ilegales. Con Tyson como mayor atractivo, la cosa no podía ser de otra manera.

Monstruos muy personales
El modo de edición de personajes es muy completo. Podremos definir cada detalle de nuestros luchadores. De este modo el juego ofrece una diversión mayor.

Estilo televisivo
El espectáculo se aúna al realismo en este título.



Clasificados

LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en una atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Desbloquear vídeo del tercer nivel:** Introduce DAS BOOT en la máquina Enigma

No. 2 Alien Resurrección



La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VÍDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al menú de trucos:** Ve a la pantalla de opciones y pulsa ◎,←,→,◎,↑,L2

No. 3 Time Crisis

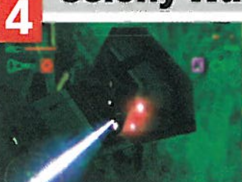


Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Desbloquear el helipuerto:** No dejes escapar a más de dos hombres vestidos de naranja en la piscina

No. 4 Colony Wars: Vengeance

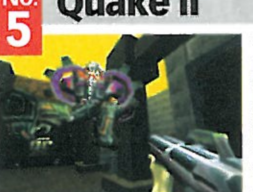


Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Las armas no se sobrecalientan:** En la pantalla de contraseñas, introduce «Dark*Angel»

No. 5 Quake II



Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

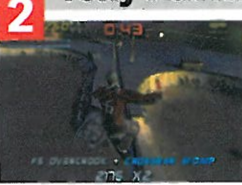
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Munición infinita y todas las armas en el modo multijugador:** Termina el juego en el modo difícil

Los 5 mejores juegos de deportes

Éstos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2



***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás, ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Equipos clásicos y de estrellas mundiales:** Gana la liga Master y la liga Internacional

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO **Multiplicador x13:** Haz pausa, mantén pulsado L1 y pulsa ⊗, ▢, ▢, △, ↑, ↓

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que , no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Circuitos inversos:** Mantén pulsado L1 + L2 + ▢ en la pantalla de selección de circuito

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Todas las secuencias finales:** Cuando aparezca «Press Start» en el menú principal, pulsa ↑ x4, ↓ x4, ← x4, → x4

No. 5 NBA LIVE 2001

La serie *NBA Live,* de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad en la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Juega como Michael Jordan:** Gánale en un uno contra uno y podrás jugar con él en el equipo clásico

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2



¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos, ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag38*** VÍDEO ***PSMag40***

EL TRUCO **Superlicencia**: Gana todas las licencias (A, B, Int. A, Int. B, Int. C) para desbloquear la opción de «superlicencia» en el menú de licencias

No. 2 TOCA: World Touring Cars

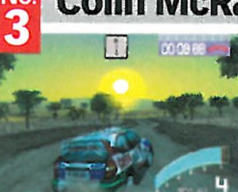


Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag45*** DEMO ***PSMag47, 50***

EL TRUCO **Mazda RX7:** Hazte con 335 puntos para conseguir este coche extra

No. 3 Colin McRae Rally 2.0



Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista lo auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag42*** DEMO ***PSMag45***

EL TRUCO **Lancer road car:** En la pantalla para crear un nuevo piloto, introduce OFFROAD

No. 4 V-Rally 2

Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro… ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag39***

EL TRUCO **Coche de oro:** En la pantalla de piloto, introduce GOLDNUGGET

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante, aunque no perfecto.

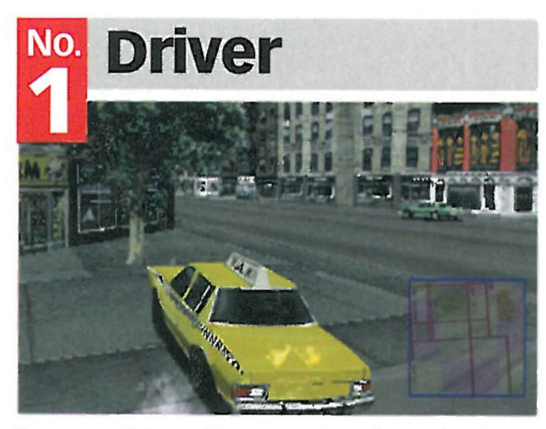
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag53*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Cuándo hay que parar:** en una carrera de 20 vueltas, párate en boxes en la vuelta 10-11

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver



Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO ***PSMag29, 32***

EL TRUCO **Ver los créditos:** En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, L1, L2, R1

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar a gente para ganar. puntos.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO ***PSMag15***

EL TRUCO **Modo Dios:** Introduce HANGTHEDJ como nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Circuitos prototipo:** Introduce CANER W como nombre de jugador por defecto

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado. Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag56*** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO **Todos los puntos de partida en el modo patrulla:** Introduce ↓, ↑, L2, L1, ⊗, △, R2, R1 en el menú principal

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag39*** DEMO ***PSMag41***

EL TRUCO **Modo demolición:** Introduce IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME? como contraseña

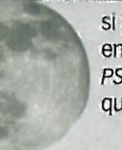
Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**



2. **VAGRANT STORY** — DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** — DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **WILD ARMS** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

¿Sabías que...



si pusieras todos los CDs de demos, uno encima de otro, que ha regalado *PSMag*, construirías una torre con la que podrías llegar a la Luna?

Fuente: Departamento de Torres para la Luna



Los Play Premios



El premio al uso más comprensivo de lycra es para el mismísimo Spiderman. «Me gusta la sensación de seguridad que sólo la lycra me puede proporcionar», comentó tras recibir el galardón.

MBK OVETTO 50

¡No todo en esta vida es jugar a la Play! Por eso, *MBK* se ha empeñado en regalarte su precioso scooter *Ovetto 50*. ¿Vas a decir que no o vas a participar en nuestro concurso para llevarte esta moto a casita?

¡PARTICIPA Y CONSIGUE ESTA FANTÁSTICA MOTO

La respuesta

Envía este cupón previamente sellado a:
CONCURSO ***MBK OVETTO 50***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **El cupón de la respuesta debe sellarse primero en un concesionario MBK y mandarlo después a las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. En esta misma página tienes un listado de los concesionarios MBK. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en el número de septiembre de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será el 31 julio**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

¿De cuántos modelos de motor dispone el scooter Mach-G?

1.- Uno
2.- Dos
3.- Tres

El premio

MBK y *PlayStation Magazine* sortearán dos fantásticos scooters *Ovetto 50* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta





CONCURSO
MBK OVETTO 50

SELLA AQUÍ TU CUPÓN

LISTADO DE CONCESIONARIOS MBK

NOMBRE CONCESIÓN	DIRECCIÓN	POBLACIÓN	PROVINCIA
ARRI MOTO	Heraclio Fournier, 35 bajo	Vitoria	Álava
DIFUSIÓN MOTOR	Juan de Toledo, 19	Albacete	Albacete
ALIBÉRICA 2000	Avda. Salamanca, 36	Alicante	Alicante
MOTOS MORENO	Santa María de Mazzarello, 5	Alicante	Alicante
MOTOS BAÑULS	Venus 4, local 5	Benidorm	Alicante
MOTOS BAÑULS	Venus, 3	Benidorm	Alicante
SOBRE RUEDAS	Avda. Juan Carlos I, 63 bajos	Elche	Alicante
REGIA INTERNACIONAL MOTOR	Ctra. Cartagena, Urb La Regia	Orihuela Costa	Alicante
MOTO BOOM	Jorge Juan, 36	Sant Vicent del Raspeig	Alicante
QUESADA MOTOR	Apolo, 88	Torrevieja	Alicante
QUESAUTO	Apolo, 103	Torrevieja	Alicante
CONTRERAS MOTOR	Dr. Carracido, 22	Almería	Almería
MOTOGALA ALMERÍA	Navarro Rodrigo, edif. Concordia, 7	Almería	Almería
MOTOS OCHOA	Severo Ochoa, 8 bajo	Gijón	Asturias
RECAMBIOS ANTOLÍN	Avda. Ricardo Carapeto, 27	Badajoz	Badajoz
REPUESTOS SAINZ	Almendralejo, 64	Mérida	Badajoz
REPUESTOS SAINZ	Oviedo, 7	Mérida	Badajoz
HERMANOS VIVÓ PONS	Avda. Constitució, 22	Ciudadela	Baleares
MOTO TRACK 2	Pedro Frances, 43-45 B	Ibiza	Baleares
CICLOS REYNÉS	Bajolí, parc. 9-10	Mahón	Baleares
MOTOS HD SALOM	Tomás Forteza, 35	Palma de Mallorca	Baleares
SB PERFORMANCE	Esperanza, 21 - 23	Ses Salines	Baleares
CICLES ORTEGA	Pau Piferrer, 121	Badalona	Barcelona
MOTO BLITZ	Roger de Llúria, 88	Barcelona	Barcelona
MOTO BLITZ 2	Secretario Coloma, 31	Barcelona	Barcelona
MOTO GAS 2000	Comandante Benítez, 25	Barcelona	Barcelona
MOTORTIZ SELECCIÓ	València, 109	Barcelona	Barcelona
MOTOS CERPA	Agustina de Aragón, 91	Castelldefels	Barcelona
MOTOSPIKE	Maestro Candi, 3	Hospitalet de Llobregat	Barcelona
ANOIA MOTOS	Avda. Caresmar, 54 bajos	Igualada	Barcelona
MOTOS RIGAU	Mas Baga, 12	Llinars del Vallés	Barcelona
MOTOS MARTÍNEZ	Gatassa, 15-19	Mataró	Barcelona
TOMAS BELLES	Sant Francesc, 18-20	Manresa	Barcelona
CICLES ORTEGA 2	Anselm Clavé, 2	Pineda de Mar	Barcelona
JAVIERRE MOTOR	Crtra. de Rellinars, 3	Terrassa	Barcelona
MOTOSPRINT	Roureda, 62	Viladecans	Barcelona
GALSAN MOTORS	La Granada, 40	Vilafranca del Penedès	Barcelona
KM100	Badajoz, 8	Cáceres	Cáceres
MOTO AGUMER	Cid Campeador, 32	Algeciras	Cádiz
PAYÁN RUIZ HNOS.	Jimena de la Frontera, 12	Cádiz	Cádiz
MUNDOMOTO	Avda. Libertat, 36	El Puerto de Santa María	Cádiz
AUTO-MOTO NAVARRO HNOS.	El Puerto, 17	Jerez de la Frontera	Cádiz
TD RACING	San Francisco, 16-16B	Puerto la Real	Cádiz
MOTOS METIDIERI	Castelldefels, 16 bajos	Castellón	Castellón
MOTOSERVICIO	Ronda Magdalena, 18	Castellón	Castellón
AUTOMOTO	Marina Española, 28	Ceuta	Ceuta
HOBBY MOTO	Ronda Ciruela, 32 A	Ciudad Real	Ciudad Real
MOTOPRIX	Avda. del Brillante, 6 bajos	Córdoba	Córdoba
MOTOS SALAS	Santa Teresa de Tomás, 22	Cabra	Córdoba
MOTOS TRIANGULO 2	Los Velones, s/n	Lucena	Córdoba
REPUESTOS TRIÁNGULO	Avda. Andalucía, 32	Montilla	Córdoba
MATEU MOTOR	Avda. Juan Carlos I, 13	Blanes	Girona
MOTOS PIELLA, S.C.	Ctra. Palamós, 113	Bordils	Girona
MOTOS CASADEMONT	Figuerola, 39	Girona	Girona
MOTOS PIELLA	Avda. Estació, 8	Olot	Girona
MEGA SCOOTER	Camino de Ronda, 212	Granada	Granada
REPUESTOS SEMAR	Pza. de Triviño, 1	Granada	Granada
SEMARMOTO	Camino de Ronda, 48	Granada	Granada
SEMAR ÉLITE	Centro Comercial Neptuno	Granada	Granada
REPUESTOS VELO	Avda. Andalucía, 5	Almuñecar	Granada
HERMANOS CARRASCOSA	Pza. Autonomía, 2	Motril	Granada
REPUESTOS SEMAR	Polígono Tecnológico (Nave 72)	Ogíjares	Granada
MOTOSERVICIO PACO	El Pinar, 18 bajo	Irún	Guipúzcoa
AUTO MOTO LOREA	Avda. Zarauz, 84	San Sebastián	Guipúzcoa
MOTOS MURIEL HUELVA	Rabida, 32	Huelva	Huelva
VESPA ONUBA	Puebla de Guzmán, 16	Huelva	Huelva
CICLOS IBÁÑEZ	Figueras, 8	Alcalá de la Real	Jaén
MOTO DEPORTE'O	Capuchinos, 51-53	Andújar	Jaén
JUAN PEREZ CARMONA	Canalejas, 24	Linares	Jaén
TECMOTOR	Ntra. Sra. Del Perpetuo Socorro, 6	Jaén	Jaén
AUTOAVIÓN	Plaza de España, 9 - 11	El Ferrol	La Coruña
AUTO AVIÓN	El Birloque, 86	La Coruña	La Coruña
HOGAR CICLOS	Avda. de Navarra, 18	Logroño	La Rioja
MOTOBICI MÁRQUEZ	Granada, 29	Arrecife (Lanzarote)	Las Palmas
MOTOBICI MÁRQUEZ 2	La Inés, 33	Arrecife (Lanzarote)	Las Palmas
MOTO RACING ALEXIS	Doramas, 74	Gáldar	Las Palmas
SALÓN MERCURIO	Canalejas, 50	Las Palmas	Las Palmas
AUTOS LOSÁN	León y Castillo, 135	Las Palmas	Las Palmas
MOTOCICLOS RAMOS	Palmera Canaria, 48	Puerto del Rosario (Fuerteventura)	Las Palmas
AUTOS LOSAN 2	Pablo Neruda, 20	Telde	Las Palmas
HERMANOS AQUINO	Picasso, 22	Vecindario	Las Palmas
CASTRO MOTOR	Regidores, 3	León	León
GUALLAR MOTORS	Pi i Margall, 22	Lleida	Lleida
MOTOSHOCK	Luis Braille, 10	Coslada	Madrid
ALUCINA MOTO	Vereda de Ganapanes, 31	Madrid	Madrid
MOTOS KOYOTE	Leganés, 39	Getafe	Madrid
INTERMOTO MÓSTOLES	Avda. Portugal, 19	Móstoles	Madrid
MOTOMERCADO	Avda. Jesús Santos Reín, 47	Fuengirola	Málaga
MOTOMERCADO 2	Paseo Marítimo, Edif. del Carmen	Fuengirola	Málaga
AUTO-MOTO NAVARRO HNOS.	La Unión, 67	Málaga	Málaga
AUTO-MOTO NAVARRO HNOS.	Avda. Velázquez, 71	Málaga	Málaga
MOTOS ROMERO	Alameda Patrocinio, 7	Málaga	Málaga
CITY CENTER BIKES	Santa Ana 1, local 1	Marbella	Málaga
INGENIO MOTORBICI	Ingenio, 4	Nerja	Málaga
BUNKER MOTOR	General Prim, 22	Melilla	Melilla
MOTO BANK	Álvaro de Bazán, 66	Melilla	Melilla
SCOOTER KING	Juan de la Cosa, 1	Cartagena	Murcia
MOTOS CARLOS	Avda. Madrid, 76 (esq. Asociación)	Molina de Segura	Murcia
MOTOS CARLOS	Ctra. Madrid, km. 381, Pol. Ind. El Tapiado	Molina de Segura	Murcia
OFF ROAD TXARANDAKA	Lantzeluce, 82	Berriozar	Navarra
CICLOS ECHECON	Martínez Espronceda, 3 bajo	Tafalla	Navarra
MOTOS RODRÍGUEZ	Cuesta de la Estación, 8 bajo	Tudela	Navarra
OFF ROAD TXARANDAKA	Bidasoa, 50	Vera de Bidasoa	Navarra
MOTO SINIESTRO	Avda. Castrelos, 148	Vigo	Pontevedra
MOTOS LOLO	Justicia, 4	Santander	Cantabria
MOTOSPORT MATESANZ	Independencia, 3	Segovia	Segovia
EDUARDO CASTRO	Luis Montoto, 46	Sevilla	Sevilla
MOTOS ROCHELAMBERT	Puerto del Escudo, 4	Sevilla	Sevilla
MOTOS BERRAL	Pureza, 114	Sevilla-Triana	Sevilla
EXTREME MOTOR	Sebastián Llano, 33	Sevilla	Sevilla
MOTOS JONATHAN VILLA	Barrio Nuevo, 71	Alcalá de Guadaira	Sevilla
MOTOS TORTOSA	Crtra. Sevilla - Huelva, Km. 2	Castilleja de la Cuesta	Sevilla
MOTOS CLEMENTE	Sta. María Magdalena, 56	Dos Hermanas	Sevilla
REPUESTOS CERVANTES	Avda. Cristo de Lonfalón, 10	Écija	Sevilla
MOTOS PINEDA	Calle de Picasso, 3	El Viso	Sevilla
NECATORRES	Ronda de la Mina, 4	Lebrija	Sevilla
MOTOS QUIRÓS	Alcantara, 67	Lora del Río	Sevilla
TALLER J. MANUEL BENÍTEZ BÁEZ	Hernán Cortés, 6	Los Palacios y Villafranca	Sevilla
MOTOS VILLALONGA	Antonio Machado, 47	Utrera	Sevilla
CAMBRILS MOTO	Sant Pere 25, local 2A	Cambrils	Tarragona
MOTOS ESTEVE	Crtra. de Valls, 72	El Vendrell	Tarragona
JBI MOTOS	Jovellanos, 12	Reus	Tarragona
MOTOS TARRAGONA	Estanislao Figueras, 35	Tarragona	Tarragona
CRONOMOTO	Avda. Catalunya, 38	Torredembarra	Tarragona
EUROMOTORI	Avda. Angel Romero, 7	Sta. Cruz de Tenerife	Tenerife
COMERCIAL PEPÍN	Paseo de la Centinela, 84	Icod de los Vinos	Tenerife
MAGIC MOTOR	Avda. del Candelario, 20	La Laguna	Tenerife
ALONSO COMPETICIÓN	Calvario, 35	La Orotava (La Perdoma)	Tenerife
RODRÍGUEZ ACOSTA	O'Daly, 31	Sta. Cruz de la Palma (La Palma)	Tenerife
DAROHE MOTOS	Calle del Medio, 75	San Sebastián de Gomera	Tenerife
RODRÍGUEZ ACOSTA	ParqueAntonio Gómez Felipe, sn	Los Llanos de Aridánez (La Palma)	Tenerife
MIGUEL ANGEL DÍAZ	El Peral, 16-18	Guimar	Tenerife
COMERCIAL BERMÚDEZ MOTOS	Joaquina Santander, 21	Talavera de la Reina	Toledo
MACHADO MOTORS	Padre Méndez, 93	Torrent	Valencia
SUZUKA MOTOS	Ayora, 31	Valencia	Valencia
TOP MBK	Cabo Jubi, 8	Valencia	Valencia
MOTOLID	Italia, 10	Valladolid	Valladolid
HOBBY MOTO	Ramón y Cajal, 66	Bilbao	Vizcaya
MOTOS FLANDRO	Camino de las Torres, 106	Zaragoza	Zaragoza
MOTOS FLANDRO	Colón, 13	Zaragoza	Zaragoza

VIRTUA FIGHTER 4

CUÁNDO MATO **QUIÉN** SEGA **WEB** WWW. SEGA.COM

PREVIEW Lo mejor de la «compe» por fin en nuestra consola

Encontrarse jugando a un *Virtua Fighter* en una consola de Sony es como... despertarse un buen día con una estatura diferente, un nuevo color de pelo y hasta una voz distinta. ¡Es como ser otra persona! La serie contra la que Namco y sus *Tekken* habían luchado desde el principio de los tiempos, desde el *Big Bang*, desde el mismísimo minuto cero de la Creación.

La serie *Virtua Fighter* ha sido, desde siempre, el máximo exponente en muchas cosas. Su primera entrega fue nada menos que el primer juego de lucha en 3-D de la historia. ¡Ni siquiera tenía texturas! Poco después se lanzó *VF Remix*, el mismo juego, pero con texturas de baja compresión. O sea: personajes con ojos... *Virtua Fighter 2* ya contaba con texturas complejas, como las de las ropas y las caras, además de unos cuantos polígonos extra y nuevos personajes. *VF3*, en Dreamcast, rezumaba espectacularidad por todos los bits, si bien se quedó algo modesto en comparación a la recreativa. Y ahora ¡*VF4* en PS2! ¡las cosas que se llegan a ver! Si Saturn levantara la cabeza y viera esto...

Ésta es, después –quizá– de *Bushido Blade*, la serie de *beat 'em ups* más purista de cuantas han existido. Aquí no hay efectos de luz de colorines cada vez que das un mamporro, ni magias, ni reflejos en las manos cuando te «cargas de energía», ni llaves que te permiten hacer disparos, tirar mísiles o propulsarte en el aire para caer encima de tu adversario... Cualquier *VF* es un «simulador», de lucha, por muy arcade que sea esto de darse de mamporros con un tipo poligonal. Si una patada en el hígado te parece impresionante, es porque *efectivamente ha sido impresionante*, no por la intensidad de un efecto de luz que no viene al caso. El sonido de los puños al chocar contra la carne o los huesos de tu adversario, la perfecta animación de los personajes, la suavidad del movimiento o la rapidez de algunas de sus reacciones, son lo que hace, de este *VF* más que de ningún otro, un juego para puristas.


Nuevas generaciones. Éste es Lei Fei, uno de los nuevos aspirantes a tipo más duro de la serie. Estos monjes shaolín... son la mar de caprichosos.


La familia. Nunca hagas negocios ni luches con familiares: no te puedes fiar de ellos. Pai continúa dando auténticas palizas a Lau, su padre.

«En todo momento puedes moverte libre y tridimensionalmente por el ring»


Di «hola» a las arrugas. A diferencia del mundo real, en el mundo virtual la edad no perdona. A Akira Yuki ya empiezan a pesarle los años...

Visto lo visto

Rings limitados
A diferencia de cualquier *Tekken*, los rings de *VF4* tienen final, y puedes salirte de ellos.

Escenarios interactivos
Dale un golpe a una valla, y se deformará; dale otro, y se partirá. Como en *DoA2 Hardcore*, pero mejor.

Personajes de siempre
La mayoría de los personajes clásicos de la serie están aquí.

Nuevos luchadores
Como en cada entrega, también hay algunos nombres nuevos

Lo «malo» es que los usuarios de las consolas de Sony no estamos demasiado acostumbrados a esto de la técnica pura y el sistema de control complejo. Por eso, quizá, todos los *Tekken* han gozado siempre de una mejor acogida que *Bushido Blade, Kengo* o *DoA2 Hardcore*. Y *VF4* será, para quienes no conozcan las entregas anteriores por las máquinas de Sega, básicamente eso: una especie de *DoA2* con mejor aspecto y mayor nivel de dificultad

No obstante, aquí habría que especificar. No se trata de que *VF4* resulte «incontrolable» para un jugador de *TTT;* por ejemplo: como cualquier *beat 'em up* que se precie, cuenta con puñetazos, patadas e incluso llaves fáciles de realizar. Lo que ocurre es que, mientras en un *Tekken* a cualquier novato le saldrían tres o cuatro llaves diferentes, en un *VF* hace falta algo más de perseverancia y práctica para dar con toda esa variedad. Aquí realizar una llave o movimiento «nuevo» es todo un logro, una proeza. ¡No todas consisten en pulsar dos botones a la vez y ya está!

El sistema de control tampoco es algo a lo que estemos demasiado acostumbrados en PlayStation, aunque sí recuerda un poco al de *DoA2*. En todo momento puedes moverte libre y tridimensionalmente por el *ring*, hasta los bordes de éste (porque los *rings* están delimitados por paredes o bordes, no



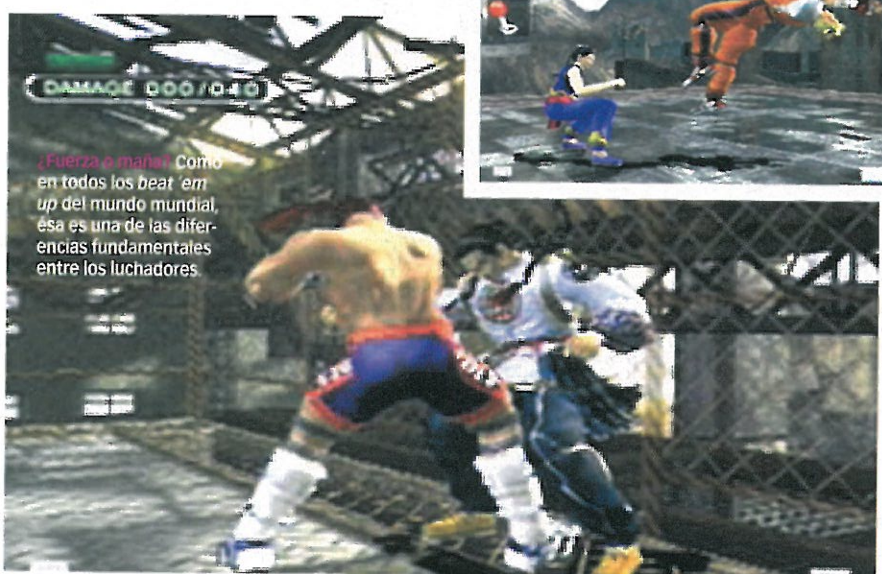
Juega sucio. Lleva a tu adversario hasta el borde del ring y machácale contra la pared. Si se rompe, te ahorrarás trabajo.

RING OUT!

Una de las diferencias fundamentales entre *Tekken* y *VF* siempre ha sido la posibilidad de salirse del *ring* en los juegos de Sega, siempre imposible en los de Namco por tener estos unos «suelos infinitos». Los escenarios de *VF4* no son excesivamente pequeños, pero es fácil llegar al borde de cualquiera de ellos, romper en pedazos las vallas o paredes y... caer fuera. Si lo haces, el combate termina y el punto es para tu adversario. Vamos, que evites acercarte a las paredes



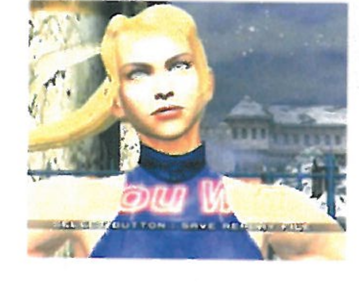
Celebraciones. El vencedor se hace el duro con un poco de teatro y un par de poses, presumiendo, como todos. La vanidad virtual es inevitable en estos juegos...



¿Fuerza o maña? Como en todos los *beat 'em up* del mundo mundial, ésa es una de las diferencias fundamentales entre los luchadores.



Efectos. El agua que pisas, el polvo de la nieve que se levanta con cada paso, las huellas en el suelo... VF4 no tiene desperdicio.



como en *Tekken*). También puedes cubrirte de los ataques enemigos, con Cuadrado, o realizar ataques tú con Triángulo, Círculo y X. Y aquí es donde viene la «curiosidad»: X y Triángulo sirven para lo mismo. Vamos, que sobra un botón de los cuatro a los que estás acostumbrado. Todos los movimientos de todos los personajes se realizan mediante direcciones y tres botones (incluido el de cubrirse); cuando en *Tekken* todos constan de direcciones y cuatro botones, porque te cubres simplemente retirándote del adversario. ¿Te imaginas comprimir todas las posibilidades de *TTT* a la mitad de botones? ¿Crees que serías capaz de controlar algo así? ¿Y si te dijéramos que en *VF4* los personajes tienen aún más movimientos y llaves, tampoco te asustarías al menos un poco?

A lo mejor no estás preparado para algo así... Bien, esto es lo que vamos a hacer: te damos un mes para autoconvencerte de que eres un tipo duro, capaz de sentirte realizado con cualquier juego de lucha. Si para el mes que viene te sientes en plenas facultades, lee nuestra *review* de *VF4*. Si, por el contrario, no estás seguro de querer jugar a algo más «serio» que *TTT* o *DoA2*, pasa de largo esas páginas en nuestro próximo número.



Para puristas. Si todo lo que has probado ha sido Tekken, bienvenido a los juegos que no regalan nada... ¡Aquí las llaves hay que saber hacerlas!

DOWNFORCE

CUÁNDO MAYO QUIÉN TITUS/SMARTDOG/VIRGIN DÓNDE WWW.VIRGIN.COM

PREVIEW ¿Una F1 en la que todo vale?



¿Realismo o ficción? Ésta ha sido una de las grandes preguntas del mundo de los videojuegos desde el principio de los tiempos. Por ejemplo: ¿por qué los consoleros dicen que sus juegos son los mejores? Porque son realistas. ¿Y por qué los usuarios de PC dicen lo mismo? Porque viven en un mundo de ficción, color y fantasía, naturalmente...

Pero no nos referíamos a ese ejemplo concreto, sino al hecho de que la mayoría de los juegos escogen verosimilitud o ciencia ficción como base fundamental. De ahí los simuladores o los arcades, las aventuras razonables o los *shooters* descontrolados. De ahí los *Gran Turismo* o los *Ridge Racer*. No obstante, el hecho de que la serie *GT* sea mejor que la serie *RR*, no significa que los simuladores sean mejores juegos o más divertidos. Significa, nada más, que la serie *GT* es mejor que la serie *RR*. Exactamente lo mismo que podría suceder con este *DownForce* dentro de unos meses, si lo pretendiésemos comparar con los *F1* de EA Sports o Sony.

DownForce es un arcade en toda regla, con las características que normalmente caracterizan al género: es más rápido que un simulador de F-1, más espectacular, más «sobrenatural»... Cada coche, por ejemplo, además de correr como un rumor, está dotado de alguna característica especial: un alerón que se reajusta en altura según la velocidad para aumentar en adherencia, frenos de aire como los aviones, un alerón que se repliega a altos regímenes para disminuir la resistencia al viento... Qué sofisticación, ¿eh? Cuando Michael Schumacher vea este juego, seguro que tiene un par de nuevos antojos para su monoplaza y lo llena de botoncitos.

Los circuitos estarán basados en ocho ciudades reales, aunque la mayoría de ellas han sido poco visitadas «virtualmente» por otros juegos. Por el momento sólo conocemos seis de ellas: Singapur, Hong Kong, Tokio, Sydney, Las Vegas y Florida. No parecen muchas, pero claro, como suele suceder en los arcades de carreras, los circuitos posibles serán más gracias a los sentidos contrarios, las diferentes horas del día y los efectos climáticos. Como observarás en las imágenes que acompañan estas letras, gráficamente *DownForce* no se deja achantar por sus competidores. No sólo el modelado de los coches y los desperfectos son impresionantes, sino también las ciudades, enormes y llenas de elementos o edificios característicos, puentes, farolas, vallas, carteles y, ante todo, luces. ¡Hay luces por todas partes! En Las Vegas más, claro...

Los efectos climáticos también prometen, como la espectacular luz del sol en las carreteras de las afueras o los amaneceres. Y el flujo de cuadros por segundo es, por suerte, más que suficiente para mantener la sensación de velocidad intacta incluso en los momentos más comprometidos, cuando tienes que esquivar los trocitos de un monoplaza que acaba de volar en mil pedazos justo delante de ti.

De hecho, por ahora, lo único que nos gustaría que Titus cambiara de cara al juego final es el nivel de dificultad. ¡Tus adversarios son insuperables! Algo fácil de solucionar, en principio. ¿Crees que tendremos esa suerte?

«Gráficamente, *DownForce* no se deja achantar por sus competidores»



Realismo discutible. Aunque los circuitos están inspirados en ciudades reales, hay toneladas de luces y cartelitos en cada curva...



Más polígonos, por favor. El modelado de los coches no tiene nada que envidiar a los F1 de Sony o EA Sports, pero los desperfectos son aún mejores.



Efecto Blur. No, no tiene nada que ver con el «efecto Axe». Es una especie de cámara «lenta y pastelosa» que hace más espectaculares los accidentes en las repeticiones.

¿Estás en Formula?

Velocidades de vértigo
¿Quién quiere realismo pudiendo ir mucho más rápido?

Destrozos de lujo
Los desperfectos y accidentes de los coches son impresionantes.

Carreras a la americana
El comentarista, el control, la velocidad, las ciudades... Sólo para amantes de lo yankee



Ha pasado 1 hora y estás tocando la primera canción...
¿No decías que tenías prisa por aprender a tocar la guitarra?
Si te dicen que vas a dominar la guitarra, sin poner nada de tu parte, te están contando un cuento.
Pero si lo que te dicen es que puedes progresar a gran velocidad y disfrutando mientras aprendes, te están hablando del Nuevo Curso de Guitarra de CCC.
Porque con este revolucionario método, no necesitas saber solfeo. De hecho, ni siquiera necesitas la guitarra: la recibes de regalo.
Siguiendo a tu profesor en los 9 CD´s y 5 vídeos del Curso, no te quedarás con cuatro acordes "¡y arréglate!"
Acabarás dominando todas las técnicas de punteo, armonías de acompañamiento y todos los estilos musicales.
Así, divirtiéndose, aprenden cada año más de 2.500 personas.
Si no te decides ahora, sólo puede ser por timidez. Y la timidez, ya se sabe, desaparece con el éxito.
GRATIS
PHONIC
>> Con el set del Curso, recibirás una estupenda guitarra clásica GRATIS. O, si lo prefieres, una guitarra eléctrica "Sonora" (con su amplificador de 25w), a precio de regalo.
Infórmate
902 20 21 22
www.centroccc.com
CCC
hazlo por ti

BARBARIANS

CUÁNDO MAYO **QUIÉN** TITUS/VIRGIN **DÓNDE** WWW.VIRGIN.COM

PREVIEW ¡Da rienda suelta a tu lado menos educado!



Eructar, rascarse e incluso explorar la propia nariz son inmensos placeres que, por desgracia, están mal vistos. Y claro, si están mal vistas cosas tan sencillas, imagínate gritarle a la gente, darle de mamporros sólo porque te apetece o lanzarle rocas a la cabeza. ¡La supuesta evolución humana respecto a los animales ha acabado con todas nuestras diversiones! Cuestión de protocolo, quizá.

Pero el hecho de que la vida humana real sea un tanto «descafeinada» no significa que no podamos tener deseos basados en instintos puros. No, no estamos hablando de sexo, sino de *los demás instintos*. Todos esos a los que darás rienda suelta con *Barbarians*. El temor y la agresividad como respuesta natural ante los extraños, el instinto de supervivencia o, simplemente, el derecho a tener un mal día y pagarlo con los demás de mala manera. Está claro que, de no ser por juegos como éste, nos gastaríamos una auténtica pasta en psiquiatras y clases de boxeo... Definitivamente, los videojuegos nos ahorran dinero y, además, contribuyen a mantenernos cuerdos y sanos. Bueno, más o menos.

Barbarians es la adaptación para PS2 de un clásico de Amiga, famoso en su época por permitir interactuar con los escenarios en plan bestia. Y claro, si se podía hacer semejante cosa en el Pleistoceno videojueguil, imagínate en la nueva consola de Sony: escenarios enormes y muy detallados; personajes con un aspecto fabuloso e interactividad por todas partes.

Recuerda mucho a *Bio Freaks*, otro *beat 'em up* de PSone y N64: peleas poco comunes, en las que predominaban los ataques a larga distancia, paseos aéreos e interactividad por delante de los mamporros propiamente dichos. En *Barbarians* la variedad de mamporros físicos será enorme, con fabulosos combos y llaves, pero para qué engañarnos: las magias por ahora son lo mejor. Puedes mantenerte alejado de tu adversario y dedicarte a lanzarle rocas, bloques de piedra o troncos de árboles desde lejos; o tirarle rayos especiales y magias (si aprendes a ejecutarlas) etc. Unas peleas muy sofisticadas para un juego pretendidamente medieval, ¿eh? Bueeeno, un poco de fantasía nunca está de más.

Ahora lo que está por ver son el conjunto y el desarrollo de la idea. La IA de los enemigos por ahora es algo... molesta. El malo de turno no para de lanzarte cosas, sin dejarte apenas respirar o experimentar nuevos movimientos. Un nivel estratégico mayor en los enemigos, como mantenerse a la expectativa cuando uno anda mal de vida o cubrirse sin atacar todo el tiempo, no quedaría nada mal. La variedad de personajes, movimientos y escenarios también es algo que veremos en el juego final, de modo que manténte atento. Mientras tanto, puedes recurrir a las viejas costumbres mencionadas al principio. Pero sin que nadie te vea, ¿eh? Que no está nada bien eso de eructar en público.

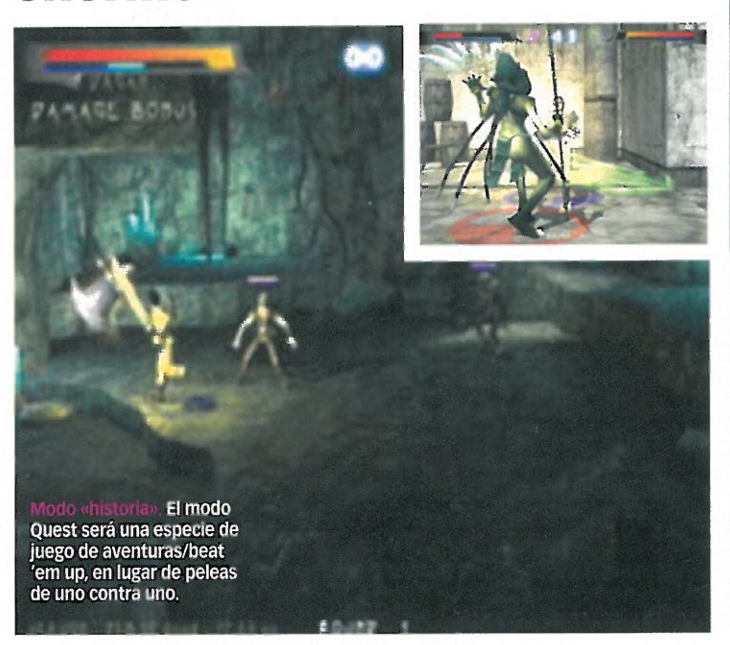
«En Barbarians la variedad de mamporros físicos será enorme»



Cubrirse o no cubrirse. He ahí la cuestión. Si llevas algo en alto para lanzárselo a tu atacante, dejarás tu cuerpo descubierto hasta soltarlo...



Barras. Cada personaje cuenta con una barra de magia y otra de energía (que aparece directamente sobre los personajes).



Modo «historia». El modo Quest será una especie de juego de aventuras/beat 'em up, en lugar de peleas de uno contra uno.

¡Qué barbaridad!

- **Modos de juego**
Barbarians tendrá un modo historia, además del Versus de cualquier *beat 'em up*.
- **Escenarios interactivos**
Destroza el lugar y usa los pedazos como armas arrojadizas.
- **Mamporros a go-gó**
Patadas en la nuca, puñetazos en la ingle, mordiscos en la clavícula...
- **Ya quisiera Harry Potter**
Magias de todos los colores y para todos los gustos, ejecutables desde todas las distancias.

CONFLICT ZONE

CUÁNDO JUNIO QUIÉN UBI SOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.COM

PREVIEW Estás en guerra y el mundo te observa en todo momento.



Pocas veces la influencia de los medios de comunicación protagoniza juegos. Sucedía en *HeadHunter* —lástima no haberte podido hablar más de aquello en su momento, más te vale ver el juego por ti mismo— y vuelve a suceder aquí, esta vez en un título de estrategia. Presta atención...

En el año 2010 se fundó una organización llamada International Corps for Peace (ICP), algo así como una «ONU evolucionada», responsable de preservar la paz en el mundo y bla, bla, bla. Estos, naturalmente, son los buenos. Por otra parte están los malos, un grupo terrorista poderosísimo llamado GHOST, alimentado económicamente por multinacionales corruptas y estados autoritarios de oriente medio, etc., etc., etc.

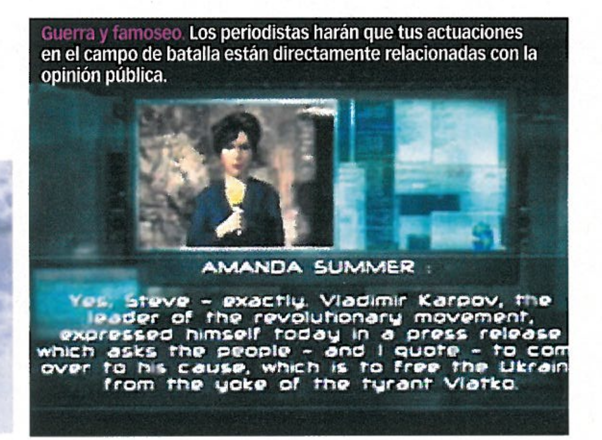
La ICP y GHOST —puedes jugar con cualquiera de los bandos— están en guerra constantemente, en frentes situados a lo largo y ancho de todo el planeta. GHOST intenta dominar nuevos territorios, y la ICP intenta impedírselo y mantener la paz. Tan sólo tienen una cosa en común: los medios de comunicación. Ambos bandos necesitan *causar una buena impresión* a los medios en pro de sus propios intereses, ya que la opinión pública en el juego —como en la realidad— es una moneda de cambio. La popularidad te otorga puntos de mando, con los que puedes construir edificios y reforzar tu ejército. Utiliza sabiamente a los medios informativos, enseñando al mundo sólo lo que te interesa que vean, y saldrás victorioso.

¿Cómo se hace esto? O mejor dicho: ¿cómo se hace en las guerras de verdad? Porque está claro que, si *Conflict Zone* es un simulador verosímil de algo, es precisamente de cómo se manipula la información. Pues verás: si juegas en el bando de los buenos, la ICP, te interesa tratar lo mejor posible a los civiles e incluso a los enemigos. Puedes construir campos de refugiados para que tus rehenes estén cómodos, evitar pasar con tu ejército por áreas con civiles, para que los pobres no corran riesgos; causar el menor número de bajas que puedas, dar facilidades a los medios de comunicación para acercarse a las zonas afectadas a informar... En cambio, si juegas en el bando de los malos, los medios de comunicación no tienen tanta libertad para filmarte. En tal caso, lo mejor es que ruedes tus propios reportajes propagandísticos, en plan Bin Laden, pero tú tendrás que mostrar al mundo los sofisticados medios de que dispones, lo bien que tratas a tus rehenes, cómo quitas las minas de un área conquistada para que los civiles no corran riesgos con ellas, etc. Original, ¿eh? De lo que se trata, naturalmente, es de evitar que se filme lo que no quieres. Ocultar pruebas al pueblo, vamos. Librarte de los periodistas antes de arrasar un poblado y cosas así. Ya sabes, ojos que no ven...

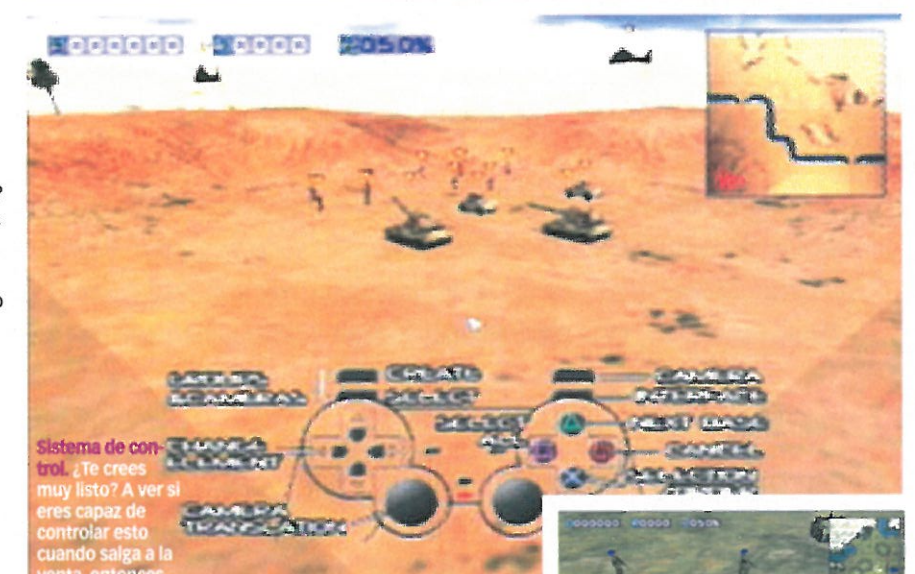
No podemos negar que la idea en que se basa *Conflict Zone* es auténticamente original. Bestial. Sin embargo, todavía está por ver que sus desarrolladores consigan transformarla en un gran juego. *Conflict Zone* no convenció a nadie en PC, y por lo que hemos visto, la conversión para PS2 es considerablemente inadecuada. El control y la cámara son algo... «inviables». ¿Solucionará la gente de Masa esto en unas pocas semanas más? No perdamos la esperanza aún..

«Un simulador verosímil de cómo se manipula la información»





Guerra y famoseo. Los periodistas harán que tus actuaciones en el campo de batalla están directamente relacionadas con la opinión pública.



Sistema de control. ¿Te crees muy listo? A ver si eres capaz de controlar esto cuando salga a la venta, entonces...



Vídeos. Las secuencias de vídeo son una especie de «adaptación» de cómo nos gustaría que fuese el juego.

Curiosidades bélicas

La cámara te quiere
Dichosos periodistas... ¡están en todas partes!

El pueblo te quiere
Usa la popularidad que consigas para tus propios fines.

Haz lo que debas
Si cuidas al enemigo, el público te cuidará a ti.

IV PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE



Nuestra pequeña gris ha dado mucha guerra durante el pasado 2001. Por ello, y por cuarto año consecutivo, *PlayStation Magazine,* en colaboración con Sony Computer Entertainment España, Proein, Codemasters, Acclaim, Virgin, Cryo, Electronic Arts, Vivendi Universal, Thrustmaster y Upxus te invita a participar en la elección de los mejores juegos PlayStation del año 2001. Vota a tus candidatos preferidos y participarás en el sorteo de cinco extraordinarios lotes de premios:



1 LOTE CON: una mini-cadena Sony MHC-RG20 con cargador de 3 CD, doble platina de cassette y sintonizador; un Flight Stick; un reloj Time Force; una mochila; un Dual Shock; una maleta PSone; una tarjeta de memoria 4M; y los juegos: *Syphon Filter 3* (PSone), *Baldur's Gate Dark Alliance* (PS2), *Vanishing Point* (PSone), *Half Life* (PS2), *Crash Bandicoot* (PS2), *El Pájaro Loco* (PS2), *FIFA 2002* (PSone), *Kessen II* (PS2) y *Manager de Liga 2002* (PSone).



2 LOTES CON: una PSone, un manillar de moto compatible con PSone/PS2, un reloj Time Force, una mochila, una tarjeta de memoria 4M, una maleta PSone, un Dual Shock y los juegos: *Syphon Filter* 3 (PSone), *Baldur's Gate Dark Alliance* (PS2), *Vanishing Point* (PSone), *Half Life* (PS2), *Crash Bandicoot* (PS2), *El Pájaro Loco* (PS2), *FIFA 2002* (PSone), *Kessen II* (PS2) y *Manager de Liga 2002* (PSone).



2 LOTES CON: un Flight Stick, un reloj Time Force, una tarjeta de memoria 4M, una mochila, un Dual Shock, una maleta PSone y los juegos: *Syphon Filter 3* (PSone), *Baldur's Gate Dark Alliance* (PS2), *Vanishing Point* (PSone), *Half Life* (PS2), *Crash Bandicoot* (PS2), *El Pájaro Loco* (PS2), *FIFA 2002* (PSone), *Kessen II* (PS2) y *Manager de Liga 2002* (PSone).











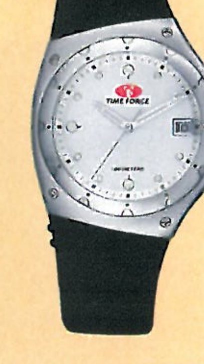












Todo lo que tienes que hacer es remitirnos por carta el cupón adjunto antes del 15 de mayo.

En el número 67 de PlayStation Magazine daremos a conocer los títulos ganadores y publicaremos la lista de los premiados

Envía este cupón antes del 15 de mayo de 2002 a:
Premios *PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: .... Código postal: ....

Teléfono: ....

CATEGORÍAS

Mejor Juego PSone 2001 ....

Mejor juego PSone de acción ....

Mejor juego PSone de deportes ....

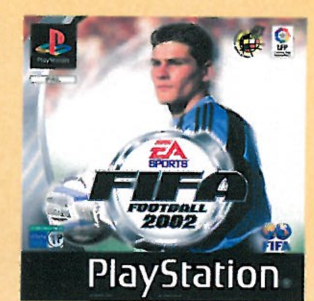
Mejor juego PSone de carreras ....

Mejores gráficos PSone ....

Mejor personaje PSone ....

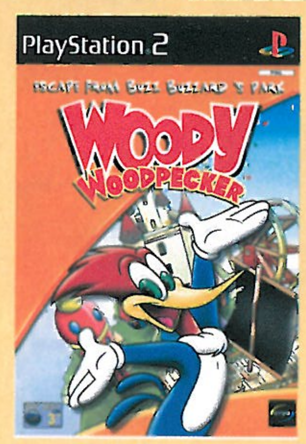
Mejor juego PlayStation 2 2001 ....

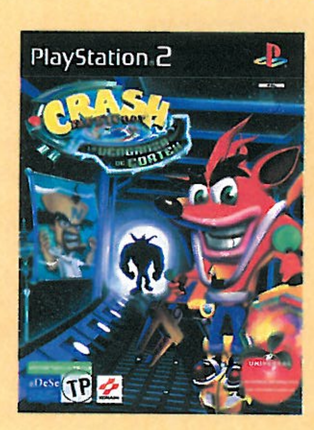






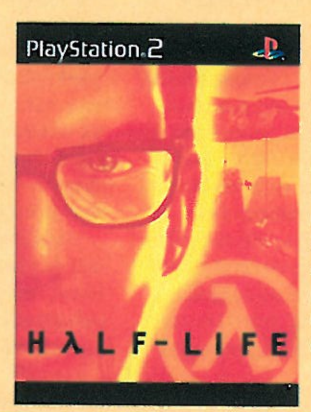












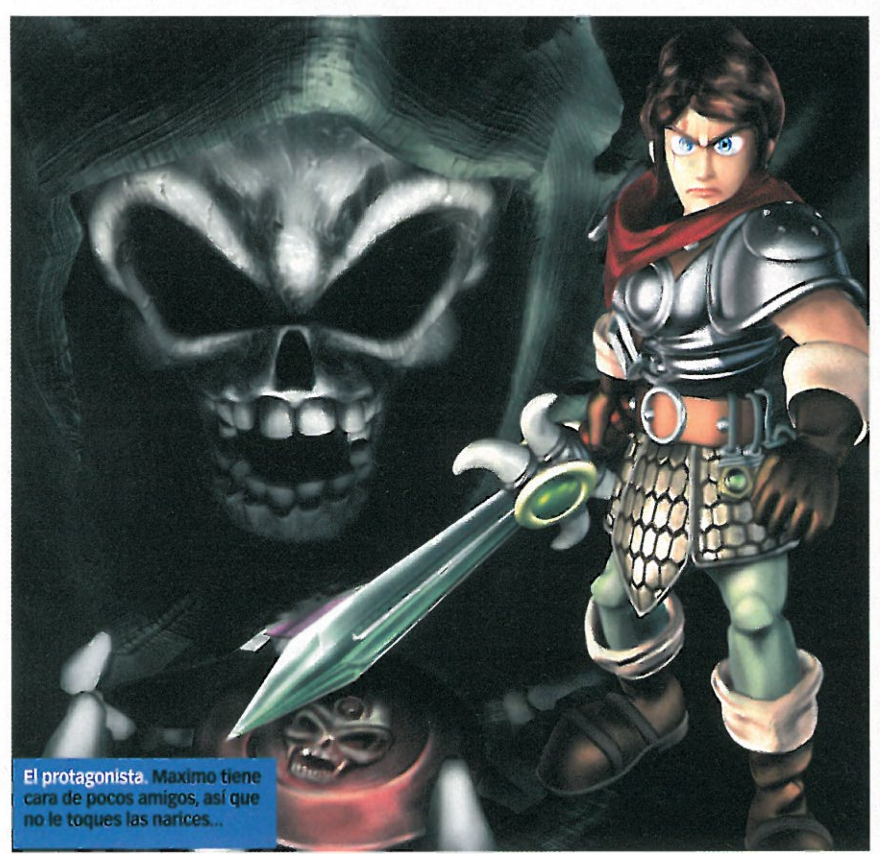
LOS CANDIDATOS

Estos son los títulos PlayStation publicados en España durante el año 2001 que hemos elegido para confeccionar nuestra selección de candidatos. Veréis que también hemos incluido los que han visto la luz durante los dos primeros meses del año, porque creíamos que se lo merecían. Ahora te toca elegir a tus ganadores en cada categoría de los Premios *PlayStation Magazine*.

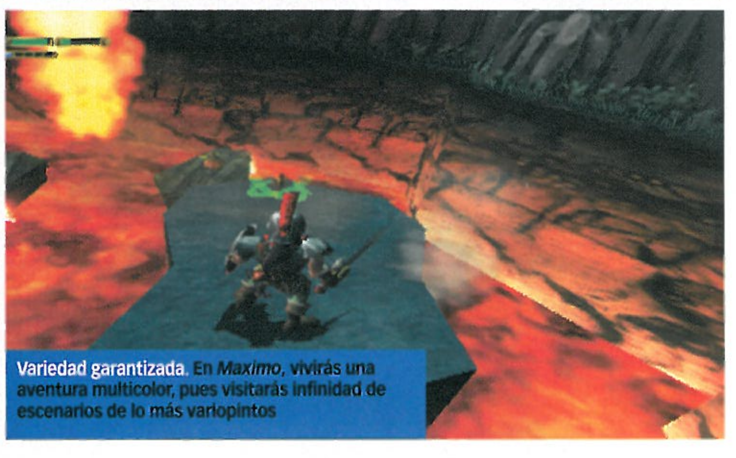
1. Blade
2. McGrath Vs. Pastrana
3. Sheep
4. Hello Kitty's Cube Frenzy
5. La Ruta hacia El Dorado
6. Tiger Woods PGA Tour Golf
7. Pato Donald Quack Attack
8. NBA Live 2001
9. Army Men: Air Attack 2
10. 007 Racing
11. Championship Motocross 2001
12. Mort the Chicken
13. Legend of Dragoon
14. Ultimate Fighting Championship
15. El Mundo nunca es suficiente
16. The Grinch
17. Knockout Kings 2001
18. NHL 2001
19. Chicken Run
20. Dancing Stage Euro Mix
21. Chaos Break
22. Breakout
23. FIFA 2001
24. Ducati World
25. WWF Smackdown 2
26. Final Fantasy IX
27. Duke Nukem: Land of the Babes
28. Danger Girl
29. Buzz Lightyear of star Command
30. 102 Dálmatas: cachorros al rescate
31. Libero Grade International
32. Point Blank 3
33. Aqua GT
34. C-12
35. Fear Effect 2
36. Manager de liga 2001
37. Vanishing Point
38. ISS Pro Evolution 2
39. Time Crisis: proyecto titán
40. Freestyle Scooter
41. Army men: Lock'n'Load
42. Evil Dead: Hail to the King
43. Submarine Commander
44. Virtual kasparov
45. The Simpsons Wrestling
46. NBA Hoopz
47. Toy Story Racer
48. Formula One 2001
49. Pipemania 3D
50. Looney Tunes: Perro y Lobo
51. Panzer Front
52. Lego Island 2
53. Rainbox Six: Rogue Spear
54. Army men: Omega Soldier
55. WDL Warjetz
56. Mat Hoffman's Pro BMX
57. El emperador y sus Locuras
58. Dukes of Hazzard 2
59. Alone in the Dark: The New Nightmare
60. World's Scariest Police Chases
61. Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix
62. Megaman Legends 2
63. Nicktoons Racing
64. Technomage
65. Breath of Fire IV
66. Motocross Mania
67. Championship Surfer
68. The Italian Job
69. Disney Atlantis: El imperio perdido
70. X-Men Mutant Academy 2
71. Power Diggerz
72. Dancing Stage Disney Mix
73. FIFA 2002
74. Hot Wheels Extreme Racer
75. Syphon Filter 3
76. Spiderman 2: Enter Electro
77. One Piece Mansion
78. Ven a la Fiesta con Winnie The Pooh
79. NBA Live 2002
80. Men in Black
81. Harry Potter y la piedra filosofal
82. Tony Hawk Pro Skater
83. Hidden and dangerous
84. Kirikú
85. Gunfighter: The legend of Jesse James
86. Monstruos S.A.: Isla de los sustos
87. Army Men Team Assault
88. Worms World Party

CANDIDATOS PS2 A MEJOR JUEGO DEL AÑO

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
TIMESPLITTERS
SSX
DINASTY WARRIORS 2
FIFA 2001
ISS
NHL 2001
SMUGGLER'S RUN
ORPHEN: SCION OF SORCERY
RC REVENGE PRO
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING
F1 CHAMPIONSHIP 2000
KESSEN
MOTO GP
THEME PARK WORLD
AQUA AQUA WETRIX 2
PATO DONALD CUAC ATTACK
RAYMAN REVOLUTION
X-SQUAD
POOL MASTER
GUNGRIFON BLAZE
TG DAREDEVIL
WILD WILD RACING
SURFING H3O
GRADIUS III & IV
SURFER BUST-A-MOVE
ONI
NBA HOOPZ
STREET FIGHTER EX3
UNREAL TOURNAMENT
SUMMONER
ARMORED CORE 2
KNOCKOUT KINGS 2001
SHADOW OF MEMORIES
SILPHEED: THE LOST PLANET
F1 RACING CHAMPIONSHIP
NBA LIVE 2001
WDL: THUNDER TANKS
QUAKE III REVOLUTION
ZONE OF THE ENDERS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
KENGO: MASTER OF BUSHIDO
MDK 2 ARMAGEDDON
EVERGRACE
WINBACK: COVERT OPERATIONS
FORMULA ONE 2001
STAR WARS STARFIGHTER
ALL-STAR BASEBALL 2002
CRAZY TAXI
SKY ODYSSEY
THE BOUNCER
EXTERMINATION
STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING
MTV MUSIC GENERATOR 2
KURI KURI MIX
ARMY MEN: GREEN ROGUE
ARMY MEN: AIR ATTACK BLADE'S REVENGE
LE MANS 24 HORAS
GAUNTLET DARK LEGACY
RED FACTION
TIGER WOODS
NBA STREET
BLOODY ROAR 3
WACKY RACES
ATV OFFROAD FURY
GRAN TURISMO 3 A-SPEC
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
RING OF RED
FREAK OUT
ONIMUSHA WARLORDS
MINISTRY OF SOUND
LA FUGA DE MONKEY ISLAND
RUMBLE RACING
TOKYO XTREME RACER ZERO
CART FURY
DARK CLOUD
EPHEMERAL FANTASIA
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL
EXTREME G3
CITY CRISIS
TWISTED METAL BLACK
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002
DAVE MIRRA FREESTYLE PRO BMX 2
ESTO ES FÚTBOL 2002
VICTORIOUS BOXERS
NHL HITZ 2002
LOTUS CHALLENGE
NHL 2002
AIRBLADE
FIFA 2002
BATMAN: VENGEANCE
TOP GUN: COMBAT ZONES
SPY HUNTER
ALONE IN THE DARK IV
SPLASHDOWN
ARTIC THUNDER
BURNOUT
SSX TRICKY
SILENT HILL 2
HALF LIFE
SUPERCAR STREET CHALLENGE
GRAND THEFT AUTO 3
JAK AND DAXTER
SILENT SCOPE 2: FATAL JUDGEMENT
TIME CRISIS 2
CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX
18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER
PRO EVOLUTION SOCCER
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
PROJECT EDEN
GUILTY GEAR X


El protagonista. Maximo tiene cara de pocos amigos, así que no le toques las narices...

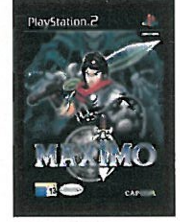

Eso no vale. ¡Dos contra uno, malditos esqueletos, volved al infierno del que habéis salido!


Variedad garantizada. En *Maximo*, vivirás una aventura multicolor, pues visitarás infinidad de escenarios de lo más variopintos

MAXIMO

La nueva aventura de una vieja gloria del mundo saltarín

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,5 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Spyro 3 El año del dragón***
(PSMag47, 10/10)
Un simpático dragón que escupe fuego mientras salta plataformas en un mundo 3D. ¿Qué más quieres?

PS2 ***Jak & Daxter***
(PSMag60 9/10)
Mundos enormes, personajes entrañables y una de las mayores aventuras que vivirás en un videojuego

Seguro que muchos de vosotros os acordaréis de una vieja recreativa llamada *Ghost 'n' Goblins* en la que un valiente caballero medieval, de nombre Sir Arthur, se adentraba por bosques encantados, castillos terroríficos y pantanos de lo más tenebroso para salvar a su amada princesa. Todo esto debía hacerlo sin perder –literalmente– los calzoncillos por el camino, tarea harto difícil, pues los esqueletos, zombis y fantasmas aparecían por doquier.

Pues mira tú por dónde, Capcom ha decidido retomar aquella vieja historia y aquellos personajes y darles otra oportunidad en los 128 bits de la PlayStation2. Claro está, los avances tecnológicos han supuesto un enorme *lifting* gráfico y sonoro… un *lifting* tan bestia que incluso el protagonista tiene un nombre diferente.

UNA AVENTURA FANTASMAGÓRICA DE BUENOS CONTRA MALOS

Maximo, el «prota» del juego, regresa a casa después de un largo viaje para descubrir que su consejero, el malvado Achille, se ha apoderado de su trono, le ha robado la novia y, además, ha despertado a todos los espíritus y seres malignos del más profundo de los infiernos. Después de un breve combate con Achille, nuestro héroe cae hacia las profundidades de una tierra desconocida y por el camino se encuentra con la Muerte. Ésta le cuenta lo sucedido y le pide que combata a Achille y que le derrote, pues ella se ha quedado sin trabajo. Maximo, haciendo gala de su valor y coraje, se embarca en otro viaje a través de los más variados parajes que puedas imaginar.

VIVA LA ERA DE LOS 128 BITS

Maximo es una aventura/plataformas 3D que te permitirá revivir viejos recuerdos; eso sí, adaptados y transformados para el nuevo milenio. Con una espada en una mano y un escudo en la otra, controlarás al simpático monarca a lo largo de unos escenarios enormes y coloristas, plagados de pequeños detalles que te harán sonreír más de una vez, aunque este nuevo título de Capcom no pasará a la historia por ser una revolución visual o por aportar algo nuevo a un género exprimido hasta la saciedad. De hecho, no tardarás mucho en darte cuenta de que las texturas, el diseño de los niveles y los gráficos en general hacen gala de una simplicidad un poco evidente. Eso no significa que sea pobre en este aspecto, sólo que podría haber sido mucho más rico. Sobretodo después de ver títulos como *Devil May Cry* que, por si alguien todavía no lo sabe, también es de Capcom. No obstante, hay algo que no podemos negar, y es que los creadores del juego se han esforzado por ofrecer una gran variedad de escenarios y de colores. Con *Maximo*, visitarás cementerios atestados de esqueletos, zombis y fantasmas; castillos encantados, barcos, territorios cubiertos por el más helado de los hielos, islas infernales flotantes y muchos otros lugares más. Y todos ellos relucirán como nunca gracias a la gran paleta de colores y efectos de luz que pueblan todos los recovecos de esta enorme aventura. Todo esto se desarrollará a una velocidad aceptable y con una gran suavidad sin perder *frames* por el camino, sean los monstruos que sean los que intenten despojarte de tu preciada armadura. Además, los escenarios son de todo menos estáticos. Y no nos estamos refiriendo a las típicas plataformas que van de un sitio a otro y sobre las que tienes que saltar sin caerte a las profundidades. ¡Que va! Aquí nada se está quieto. En más de una ocasión te encontrarás caminando por un bosque o cementerio y verás como el entorno se mueve y gran parte del escenario queda modificado. Esto, aparte de alegrarte la vista, también te permitirá acceder a zonas a las que antes no podías llegar.

El aspecto sonoro acompaña perfectamente cada destello y cada detalle gráfico que verás en pantalla. Primero verás una luz deslumbrante en el cielo, después escucharás el trueno en la lejanía. Los golpes de espada, los esqueletos saliendo de sus tumbas, los

CARACTERÍSTICAS • **31 Fases repartidas en 5 enormes mundos • Más de 40 movimientos, *power-up* y modificaciones a realizar en tu personaje y en sus armas a lo largo de la aventura**



Efectos de luz. Aunque de factura un poquitín simple, el aspecto gráfico de *Maximo* cumple con su función de deslumbrar a golpe de espada





Hadas mágicas. Cuando rompas algunas de las lápidas repartidas por ahí, verás volar estas hadas... ¡Hazte con ellas!





«Maximo es una gran aventura que tiene com objetivo divertir»

zombis acercándose a ti peligrosamente... todo tiene su sonido particular. En muchas ocasiones, sabrás que te persigue un bicho raro por la espalda por el desagradable sonido que oirás. Terrorífico, ¿no crees?

QUE NO FALTE LA VARIEDAD

En el largo viaje por rescatar a su querida princesa, Maximo se enfrentará a una gran variedad de seres de ultratumba y de otros lugares de cuyos nombres no queremos acordarnos... y aunque quisiéramos, seguro que no nos acordaríamos. En este título aparecen todos los monstruos que puedas imaginar. E incluso los que no puedas imaginar, esos también te tocarán las narices tanto como puedan. Pero nuestro rey desposeído de su trono no tiene un pelo de tonto, de manera que no va a enfrentarse a estas hordas de malnacidos con una simple espada y un escudo. En esta ocasión, y gracias a una serie de ítems que irás recogiendo por el camino, Maximo podrá mejorar su arma, la armadura, el escudo y aprenderá nuevas habilidades que le ayudarán en su peligrosa aventura.

En total, tendrás a tu disposición más de 40 movimientos, *power-up* y armas que utilizar. ¿Crees que son muchas? Nosotros no. Y menos después de ver que hay más de 30 fases repartidas entre cinco mundos diferentes. Fases enormes y que, cuando menos te lo esperes, te sorprenderán con los famosos jefes finales, igual de feos que el resto de los no-muertos que hay repartidos por todo el juego.

UNA AVENTURA SIMPÁTICA Y NOSTÁLGICA

Maximo es una gran aventura que tiene como objetivo divertir con algo simple y directo. Su sencillez de control (aunque no su nivel de dificultad) la hace accesible para cualquier jugón. Y quizá aquí esté uno de sus puntos débiles. Al cabo de unas horas, corre el peligro de convertirse en algo repetitivo. Sí, hay muchos escenarios y muchos bichos, pero todo se soluciona saltando o pegando un tortazo con la espada. Si eso te divierte, adelante, te lo pasarás de lo lindo con este título. Además, para todos aquellos que nos *pulíamos* nuestra asignación semanal con *Ghost 'n' Goblins*, *Maximo* supone una sesión intensiva de nostalgia que muchos nunca comprenderían. ¡Qué tiempos aquellos, cuando las maquinitas de los bares funcionaban con monedas de cinco duros y las consolas ni tan siquiera habían salido de la cabeza de unos pocos locos! Y es que somos unos románticos... Snif, snif...¿Alguien tiene un pañuelo? No podemos seguir, lo sentimos... Hasta la próxima *review*. Buaaaa...

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Bonitos, pero un pelín simple

■ JUGABILIDAD 9
Un control ideal para este género

■ ADICTIVIDAD 8
Te picará la curiosidad...

CONCLUSIÓN

Una gran aventura llena de diversión, color, efectos de luz, escenarios, personajes, acción, emoción y nostalgia.



• Jefes finales igual de feos que el resto del bestiario

Un diseño de niveles excepcional. Esto es sólo una pequeña muestra del nivel gráfico que ofrece Ico. Por cierto, fíjate bien en esa jaula, porque dentro encontrarás a una persona muy especial

Aquí empieza tu aventura. Nada más empezar el juego, estos misteriosos señores te encerrarán en un castillo gigantesco para que acabes de pasar el resto de tu vida allí.

ICO

Dame la mano y te sacaré de este lugar

DATOS





DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *Metal Gear Solid* (*PSMag28*, 10/10)
Es el único título que tiene una historia tan absorbente como la de Ico.

PS2 *Jak & Daxter* (*PSMag60*, 9/10)
Dos personajes, una gran historia y mucha diversión. Otro clásico para la mayor de Sony.

Las sorpresas gustan a todo el mundo, y más, cuando una sorpresa es del calibre de *Ico*. El nuevo título de Sony es un soplo de aire fresco, una aventura entrañable y preciosa que te atrapará de principio a fin y se quedará grabada en tu memoria para siempre…

En el mundo del cine, hay cada año tres o cuatro superproducciones en las que se invierten millones y millones en publicidad (en *Jurassic Park* se gastaron más dinero en marketing que en la propia película, por ejemplo) para que todo el mundo se entere de en qué día se estrenarán esas películas. También hay lo que se conoce como el *sleeper* del año. ¿Y qué es eso? Pues ni más ni menos que una película que, sin estar anunciada a bombo y platillo se convierte en el éxito sorpresa de la temporada. Ya sea porque se ha llevado a cabo una campaña publicitaria efectiva, porque ha corrido la voz de que el film vale mucho la pena, porque la «peli» es realmente buena y la gente se percata de ello, o por cualquier otra cosa, da igual. El caso es que es un éxito y nadie se explica muy bien por qué. Es lo que pasó con *El Sexto Sentido*, ¿recuerdas? Pues a partir de ahora, este concepto de *sleeper* podría trasladarse tranquilamente al mundo de los videojuegos, puesto que, si no hay alguna otra sorpresa, *Ico* tiene todos los números para convertirse en el *sleeper* del año. Por nuestra parte, esperamos que así sea, porque se lo merece… y con creces.



TODOS TENEMOS UN DESTINO

Ico empieza con una secuencia de vídeo de factura gráfica y sonora impecables. Ante nuestros atónitos ojos, desfilan unos misteriosos caballeros montados en sus caballos que se adentran en un bosque por el que casi no pueden ni penetrar los rayos del sol. En uno de los caballos también viaja un chico. Un chico joven con una característica especial: tiene cuernos. La marcha avanza hasta que podemos ver su destino: un castillo enorme, gigantesco, descomunal; un castillo que ni en tus peores pesadillas podrías llegar a imaginar. En esos pocos minutos has podido sentir el latir del corazón del chico, las pisadas de los caballos sobre la hierba y la maldad que impregna todo aquel lugar… y empiezas a tener miedo.

Comienza el juego y nos vemos recompensados con otra secuencia de vídeo maravillosa. Los mismos caballeros ahora caminan al lado del chico de los cuernos mientras se adentran en las entrañas del castillo. Las puertas, debido a algún tipo de hechizo o encanto, sólo se abren con unas espadas que desprenden luz y, los mecanismos que rodean el lugar parecen sacados de una pesadilla gótica. La soledad envuelve a los protagonistas. Mediante un ascensor, llegas a una sala grandiosa en la que hay una especie de cubículos de forma curiosa y extraña. Los caballeros, sin pensarlo dos veces te encierran en unos de los cubículos y desaparecen… Tu viaje ha llegado a su fin. Vas a morir allí… pero…

…Ya sea el destino, ya sea la intervención de alguien o algo, tu cubículo cae al suelo y quedas *libre*. Estás sólo en un lugar desconocido. No sabes qué hacer ni hacia dónde ir. Pero una cosa la tienes clara: no quieres morir aquí atrapado. Empieza tu aventura…

QUE COMIENCE LA AVENTURA

A partir de este momento controlarás a Ico, el protagonista del juego. Nadie te ha contado nada, no sabes por qué te han encerrado… pero no se te ha prohibido investigar... o aventurarte por las salas del castillo. Tu inquietud y tus ansias de salir de ese lugar pronto te llevarán a una sala en la que, en lo más alto, vislumbrarás una jaula con alguien encerrado en ella. Es una chica, de piel y ropa blancas como la *luz*. Después de algunas peripecias conseguirás liberarla,

CARACTERÍSTICAS • Un argumento envuelto en un misterio que ni el mismísimo Sherlock Holmes conseguiría descubrir • Personajes entrañables •


No te marees. Esto es una vista exterior del castillo en el que vivirás tu mayor aventura. Habría que darles un premio a los que han concebido este lugar


Un chico hábil. Las habilidades de Ico parecen no tener fin. Subo por una escalera, bajo por otra, cojo una bomba y la coloco aquí, la enciendo, me marcho corriendo...

Sé un caballero. No estás sólo en tu viaje y, eso significa que deberás preocuparte de ti y de tu acompañante. Nunca la dejes sola y ayúdala en todo momento.



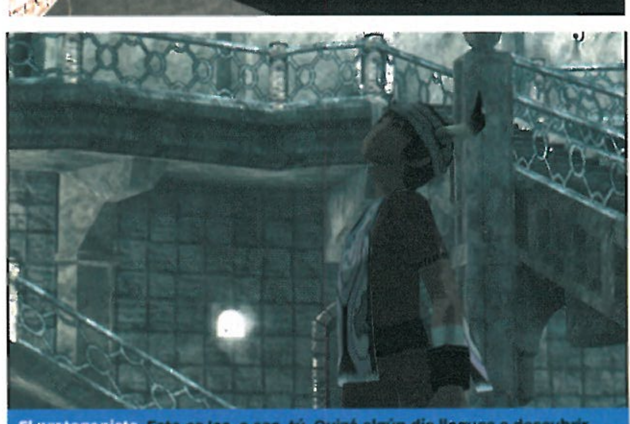
pero descubrirás que habla un idioma absolutamente desconocido para ti… Te quedarás prendado de ella. Su belleza y su dulzura no tienen parangón, su mirada te cautivará, sus movimientos te hipnotizarán y su fragilidad te impulsará a protegerla de cualquier peligro que surja de las profundidades del castillo. A partir de ahora, tu objetivo no sólo será escapar de ese lugar, sino que también deberás proteger a la chica que acabas de conocer y conseguir que ella te siga a todas partes. El destino os ha unido y seguiréis hasta el final del viaje juntos.

Ico es una aventura en estado puro. Hay un protagonista, un objetivo y una serie de obstáculos que superar. Tú eres Ico, debes escapar del castillo y debes evitar que la chica caiga en malas manos. Así de simple. ¿Demasiado simple? Ni hablar. Para empezar, aunque sólo tengas el control de Ico, siempre deberás pensar cómo llegar hasta una sala, una escalera, un jardín –lo que sea– y tener en cuenta cómo conseguir que la chica de piel blanca llegue hasta allí. Ico es un chico con una gran variedad de habilidades, pero la chica no puede hacer tantas cosas como tú, de manera que te tocará pensar por ella. El juego está lleno de salas con *puzzles* y enigmas que deberás resolver: tirar de una palanca para que se abra una puerta, mover una caja para subir encima después y llegar hasta una escalera, colgarte de una cadena y saltar a otro lugar, etcétera, etcétera. Y todo esto podrás realizarlo mediante un sistema de control facilísimo: con un botón saltas, con otro accionas palancas y con otro das golpes de palo a unos espíritus negros que te amargarán la existencia. Los puzzles son constantes y requerirán de ti que utilices un poco de materia gris, aunque nunca llegarán hasta el punto de ser frustrantes y provocar que abandones el juego. ¿Os acordáis de un viejo juego que se llamaba *Prince of Persia*? Pues *Ico* podría considerarse el *Prince of Persia* del nuevo milenio, con los avances tecnológicos que esto implica…

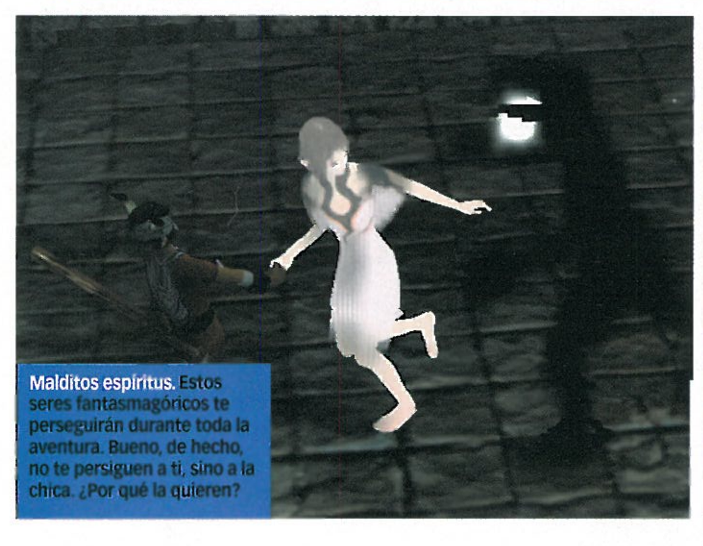
EL *EMOTION ENGINE* SE DEJA VER

Hoy en día parece que lo más importante en los videojuegos son la inteligencia artificial de los enemigos y el

«Por ahora es una obra maestra, dentro de unos años será un clásico»


El protagonista. Este es Ico, o sea, tú. Quizá algún día llegues a descubrir por qué te han encerrado en el castillo y por qué no quieren que salgas de allí por nada del mundo.

Una IA (la de la chica) que te dejará boquiabierto... ¿seguro que es un personaje virtual?



Malditos espíritus. Estos seres fantasmagóricos te perseguirán durante toda la aventura. Bueno, de hecho, no te persiguen a ti, sino a la chica. ¿Por qué la quieren?





El amor de nuestra vida. Esta es la misteriosa chica del juego. La conocimos y nos enamoramos de ella. Nunca un personaje virtual nos había parecido tan real. Tú también caerás...

aspecto gráfico y sonoro. *Ico* podría dar una lección a todos sobre qué significan estos conceptos. En muchas ocasiones hemos oído hablar del *Emotion Engine* de PS2, un «cachivache» que se supone debe proporcionar emociones a los protagonistas de un videojuego. Pues bien, si no te queda claro qué es esto con *Ico*, nunca lo entenderás. ¡La protagonista femenina de este título tiene vida! Ella tiene su propio comportamiento. En algunas ocasiones verás cómo se distrae mirando los pájaros que vuelan a su alrededor, verás cómo se asusta si das un golpe con el palo que llevas cerca de ella e incluso, alguna vez, cuando no sepas qué hacer, puede que ella te de algún consejo haciendo gestos con las manos. Sabemos que es un personaje virtual, pero nunca habíamos visto un personaje virtual tan *real* como ella. Es asombroso. Por mucho que intentemos explicar la sensación que transmiten esta chica y el juego en general, sabemos que no lo conseguiremos. Tienes que verlo con tus propios ojos y experimentarlo tú mismo.

¿Quieres que hablemos de los gráficos? Son demenciales. El aspecto visual de *Ico* desprende una belleza terrorífica. El diseño de niveles es asombroso y todo encaja a la perfección. ¿Qué cómo han conseguido crear un castillo de estas proporciones? No tenemos ni idea, pero lo que han hecho debería servir de ejemplo para muchas compañías. Después de ver *Ico*, no podrás conformarte con cualquier otra cosa.

Otro de los aspectos que sorprende es el apartado sonoro. Hay una ausencia total de música, sólo oirás el chocar de las olas contra el mar, los pájaros y el viento. Esto, lejos de ser algo malo para el juego, consigue transmitir una sensación de soledad y desamparo como nunca antes habíamos sentido. Es realmente aterrador estar en una sala gigantesca y escuchar sólo los gritos del viento



El día y la noche En Ico, pronto te darás cuenta de la importancia que tienen la luz y la oscuridad. Supondrás cosas y te imaginarás otras, pero nada será lo que parece

entrando por las ventanas. ¿Y no tiene nada malo? ¿Es el juego perfecto? Pues no, no es el juego perfecto. En primer lugar, porque no existe el juego perfecto y nunca existirá. Y en segundo lugar, porque es corto, demasiado corto para nuestro gusto. No te lo terminarás en un par de horas, pero cuando empieces a jugar, no podrás dejarlo hasta llegar al final y después te quedará la sensación de que tendría que haber sido más largo. La historia y la aventura te absorben de tal manera que te resultará imposible soltar el mando. Cualquier persona que se adentre en el mundo de *Ico* no podrá vivir sin saber cuál es el destino final del muchacho de las astas en las sienes, la misteriosa chica y otros personajes que intervienen en la historia. Nosotros no vamos a contarte nada, por supuesto.

En definitiva, que el juego debería ser más largo. Ya está, ya lo hemos dicho, y no pensamos decir nada más que ensucie el nombre de *Ico*, en parte, porque no hay nada más. El que se atreva a criticar fallos o pequeñas tonterías que pueda haber (como las que hay en absolutamente TODOS los juegos de la historia) o se aburre o tiene problemas de personalidad. *Ico* es maravilloso. Por ahora es una obra maestra, dentro de unos años será un clásico.

Preferimos mil veces jugar con algo como *Ico*, que hacerlo con otro cualquier título que nos dure mil veces más. Deberíamos dar las gracias a los creadores de esta joya y cruzar los dedos para que el futuro nos depare títulos parecidos.

Un último consejo: cuando termines el juego, por nada del mundo apagues la consola hasta que aparezcan las letras «FIN» en la pantalla. ¡Deja que pase toda la secuencia de créditos, toda! Ya verás por qué lo decimos... ●

«Preferimos mil veces jugar con algo como Ico, que con cualquier otro título que nos dure mil veces más»

VEREDICTO

Edición oficial española de **PlayStation Magazine**

■ GRÁFICOS 10
Nunca sabremos cómo lo han hecho

■ JUGABILIDAD 9
Control simple y enigmas que nunca son frustrantes

■ ADICTIVIDAD 10
No lo dejarás hasta que lo acabes..

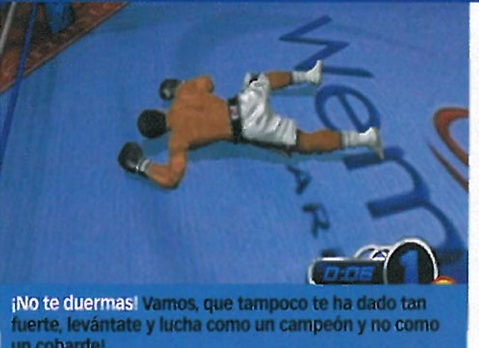
CONCLUSIÓN
***Ico* es una aventura maravillosa que traspasa las barreras de los videojuegos. Nunca la olvidarás, nunca**

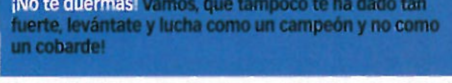




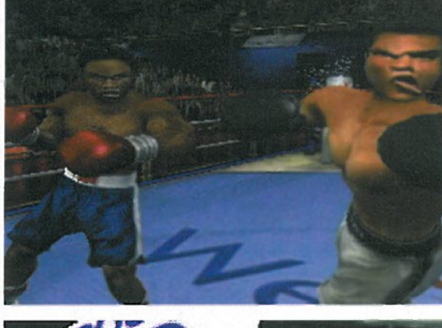


¿Es de verdad? El nivel gráfico que han alcanzado los chicos de EA Sports con su nuevo título es realmente sorprendente

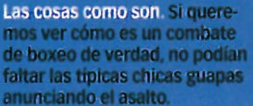


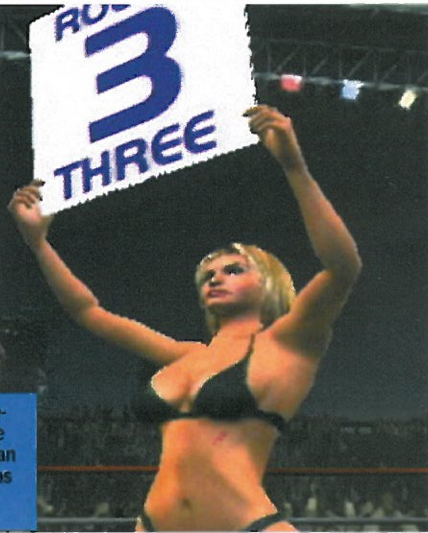


¡No te duermas! Vamos, que tampoco te ha dado tan fuerte, levántate y lucha como un campeón y no como un cobarde!







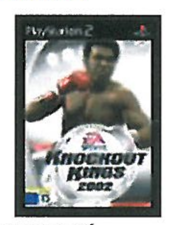


Las cosas como son. Si queremos ver cómo es un combate de boxeo de verdad, no podían faltar las típicas chicas guapas anunciando el asalto.

KNOCKOUT KINGS 2002

Directo a la negra de Sony

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **65,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 13**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1:*K. Kings 2001* (*PSMag49*, 8/10)
De lo mejorcito para repartir tortas en la pequeña de Sony..

PS2:*Victorius Boxers* (*PSMag59*, 9/10)
No te deslumbrará por sus gráficos, pero te gustará su realismo.



Electronic Arts vuelve a dar el golpe con un nuevo título de otra de sus muchísimas licencias. Aunque todo parece indicar que esta vez no sólo se trata de nombres actualizados y gráficos mejorados. *Knockout Kings 2002* viene cargado de novedades y aspectos que deberías conocer. Sube al cuadrilátero y enfréntate con este peso pesado_ si tienes valor, claro está.

Knockout Kings 2002 incluye 45 boxeadores de diferentes categorías: peso ligero, peso mediano y peso pesado. 21 de estos luchadores son reales, de tiempos pasados y del presente. Destacan el «chico de oro» Oscar de la Hoya, Evander Holyfield, Bernard Hopkins y Felix Trinidad, entre muchos otros. Los 24 boxeadores restantes son ficticios y podrás luchar con ellos o contra ellos. Aunque también podrás crear a tu propio personaje y luchar con él para que evolucione y escale posiciones en el ranking. Y esto nos lleva a los modos de juego que encontrarás en este título. Son tres: exhibición, carrera y torneo.

Lo que convierte a esta nueva incursión de EA en el mundo del boxeo en un buen juego es el equilibrio existente entre la representación de un combate real sobre el ring y la diversión pura y dura de un juego de combate o lucha, como prefieras llamarlo. El sistema de control es muy intuitivo, responde a la perfección y recuerda bastante al control que ya vimos con *Ready 2 Rumble* o *Victorious Boxers*. Gracias a esto, la jugabilidad roza cotas muy altas, ya que sólo tendrás que preocuparte de pasarlo bien y dar puñetazos a diestro y siniestro. No tendrás que romperte la crisma intentando lanzar un directo y muriendo en el intento. Los personajes se mueven con soltura y suavidad y, a veces, es sorprendente ver como éstas masas de músculos tienen tanta agilidad. Fíjate bien, porque, tal y como ya hemos visto en otros títulos, aquí tienes la opción de eliminar la barra de energía y saber cómo están *de mal* los boxeadores por su aspecto... ¿no dicen que la cara es el espejo del alma? Y menuda cara les queda después de cada combate. ¡Parece un mapa! Otro aspecto a destacar es la inteligencia artificial de los luchadores contra los que te enfrentas. Podrás escoger el nivel de dificultad y, te recomendamos encarecidamente que empieces poquito a poquito, porque los tipos no se andan con rodeos en los niveles más altos. Son capaces de esquivar un golpe, bloquear otro y pegarte un puñetazo impresionante en el tiempo que tú tardas en ponerte el protector bucal. Estás avisado. Quizá el apartado sonoro ha sido el más perjudicado en esta ocasión. No es que sea malo, pero comparado con el resto del juego, no está a la altura. La música al entrar en el cuadrilátero, las presentaciones e incluso los comentarios durante el combate están bien, pero resultan demasiado simples si tenemos en cuenta los otros aspectos.

«Sorprendente IA de los luchadores»

Knockout Kings 2002 es un gran juego de boxeo. No en el sentido de un simulador puro y duro, en el que haces todo lo que ves en un combate real, sino en que logra transmitir y representar lo que debe ser un combate de verdad con gracia, diversión y lo más importante para nosotros: jugabilidad. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Aspecto visual espectacular

■ JUGABILIDAD 8
Un control intuitivo y preciso

■ ADICTIVIDAD 8
Tanto si te gusta el boxeo como si no

CONCLUSIÓN

Uno de los mejores simuladores que puedas encontrar hoy día en el mercado



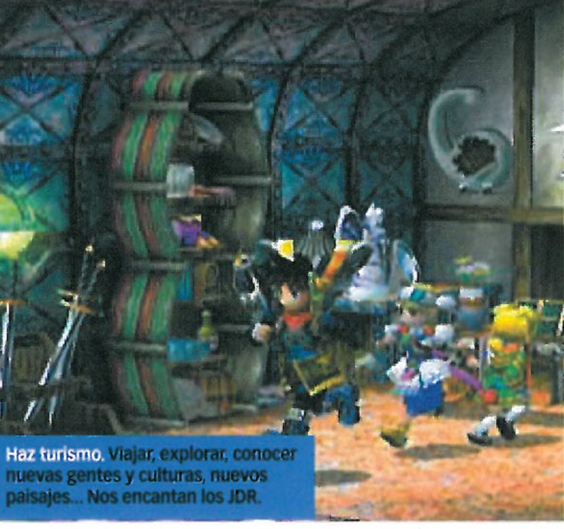
CARACTERÍSTICAS • 3 Modos de juego • 24 boxeadores ficticios y 21 reales de todos los tiempos



Aspecto mejorable. Durante los combates, la animación y los efectos son estupendos; pero durante el resto del juego, se echa en falta un mayor nivel de detalle.



Peleas. El sistema de combates es similar al de un FF, pero más dinámico y lógico.


Haz turismo. Viajar, explorar, conocer nuevas gentes y culturas, nuevos paisajes... Nos encantan los JDR.

GRANDIA II

Uno de los JDR más laureados de la historia en PS2.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,5 €**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 13**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Grandia*
(PSMag39, 8/10)
No era FFVII, pero aun así, muchos lo preferían. Por algo será...

PS2: Final Fantasy X
(Preview en la pág. 44)
Lo hemos visto y... ¡guau! ¡Olvídate de todo lo demás y espera a la review inminente!



El primer *Grandia* fue un auténtico juegazo hace ya una eternidad, en Saturn y Dreamcast, pero no se convirtió en un superventas porque, por aquel entonces, las consolas de Sega ya andaban de capa caída.

Tiempo después, *Grandia* se convirtió para PSone y, aunque seguía siendo un juegazo, tampoco se vendió como rosquillas por dos razones fundamentales: por aquel entonces ya era «viejo», respecto a las versiones de las consolas de Sega; y, encima, la conversión no fue muy lograda, presentando en PSone fallos gráficos que no existían en Saturn ni DC.

Así fue como llegó *Grandia II,* que salió originalmente para Dreamcast. Otro juegazo espectacular, sí, pero en una época en la que Dreamcast ya agonizaba. Por suerte, esta vez la conversión para PS2 ha sido rápida, aunque, como sucedió con el primer título al pasarse a PSone, el de PS2 trae problemas propios.

Pero dejemos una cosa bien clara desde el principio: *Grandia II* es una auténtica gozada. Ryudo, el prota, es un mercenario que intentará evitar la reencarnación de Valmar, el Dios de la Guerra, con la participación de infinidad de personajes que... Bueno, la verdad es que incluso el más breve resumen de la historia nos ocuparía varias páginas (échale un vistazo a la *preview* en el número 63 de *PSMag*). La cuestión es que *Grandia II* cuenta con un argumento fabuloso, unos diálogos trabajadísimos, un refinado sentido del humor y –ante todo– un sistema de combates tan complejo e intuitivo que dejaría en ridículo a cualquier *Final Fantasy*. Vamos, que ¡es una maravilla! Sin embargo, todo eso no ayuda a que nos pasen por alto ciertos fallos derivados de la conversión.

El más importante de ellos podría ser el idioma: voces y textos en inglés. En un juego de rol, los textos en inglés son como una patada en el hígado. Pero aun dominando la lengua de Shakespeare adecuadamente, quedan inconvenientes serios. Los gráficos, por ejemplo. Los mapeados de polígonos ya eran excesivamente simples para DC; los mismos gráficos, en PS2, son sencillamente inaceptables. Ni animaciones faciales, ni texturas de alta compresión, ni *anti-aliasing,* ni nada de nada. Y aún hay más... Parece ser que gran parte de la conversión del *Grandia II* de Dreamcast a PS2 se ha llevado a cabo en «otra empresa» coreana, a las órdenes de Game Arts. Vamos, que Game Arts no se ha encargado de la conversión directamente. ¿Será real ese rumor? La verdad, poco importa, porque el resultado habla por sí solo: nuestro *Grandia II* cuenta con fallos técnicos que no aparecían en el de Dreamcast (exactamente lo mismo que sucedió con el primer título, en PSone). *Clipping*, bordes excesivamente dentados, falta de cuadros en algunas ocasiones, saltos...

La resolución es diferente y, al menos, los efectos de luz y partículas de las magias son impresionantes.

¿No te importan los fallos de conversión, la sencillez gráfica y el idioma? Entonces, estás de enhorabuena: *Grandia II* es uno de los mejores JDR de la historia.

«*Grandia II* es una auténtica gozada»

VEREDICTO



GRÁFICOS 5
Algo... inaceptables

JUGABILIDAD 9
Excelentes combates

ADICTIVIDAD 10
Personajes y diálogos perfectos

CONCLUSIÓN

Es un pedazo de juego, pero con gráficos que parecen de PSone, en inglés, sin novedades exclusivas para PS2...



CARACTERÍSTICAS • Combates al toparte con enemigos (no aleatorios). • Completo y dinámico sistema de ataques y magias,

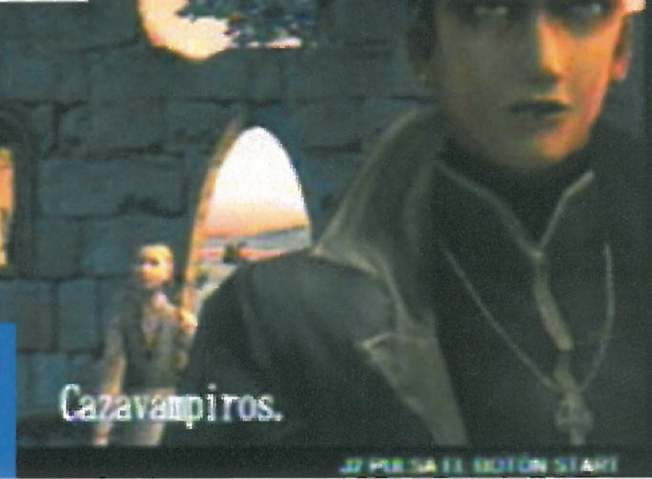



¡Vaya bichejo! ¿Deberíamos acribillarlo antes o después de llamar a los del National Geographic? ¡Pagarían mucho por fotografiar a este... lo que sea!


Jefes. Los jefes siempre tan pesados: discursito estilo «te voy a patear», pelea, y discursito antes de morir estilo «¿cómo es posible que me hayas pateado?».




Apunta bien. Si logras disparar a las «masas amorfas» que llevan algunos personajes pegadas rápidamente, evitarás su transformación en zombis. ¡Salva vidas inocentes!



Sé duro. Ser cazavampiros es una profesión peligrosa, pero seguro que se liga un montón, ¿eh? Habrá que preguntárselo a James Woods.

VAMPIRE NIGHT

¿Aniquilar vampiros con pistolas?

DATOS



DISPONIBLE **ABRIL**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Time Crisis* (*PSMag12* 9/10)**
Ah, aquello sí que era adictividad, ¿eh? Lo que daban de sí 32 bits entonces...

PS2 ***Time Crisis 2* (*PSMag60* 9/10)**
El mejor título de pistola de PS2, y no sólo por ser el único hasta la fecha: ¡es que es muy bueno!

Este mes los chupasangres, matachupasangres y juega-a-mata-chupasangres estamos de enhorabuena. Un título de aventuras para hacer de malos, en la página 66; y uno para salvar al mundo de estos malos, aquí. ¡Viva el vampirismo! ¡Viva la impunidad que permiten los juegos! ¡Viva...! Bueno, no queremos emocionarnos demasiado. Al fin y al cabo, los dos títulos relacionados con el maravilloso mundo de ultratumba de este mes no son dos juegos de rompe y rasga. Más bien de dispara y chupa... En fin, mil disculpas por los chistes malos, pero en ocasiones son inevitables.

Es la noche de los vampiros, y unos misteriosos tipejos que se hacen llamar «cazavampiros» van armados hasta las orejas con la única idea en mente de hacerles desaparecer de una vez por todas de la faz de la Tierra. ¿James Woods y George Clooney, tal vez? Qué va... Estos tienen mucho menos sentido del humor que el primero y mucho menos estilo que el segundo. Dos cazavampiros de los que no pierden el tiempo haciendo carantoñas a la cámara porque, entre otras cosas, ¡ellos son la cámara! O dicho de otro modo: estamos hablando de un juego de pistola.

Sin embargo, es fácil pensar que, tratándose de un título para pistola firmado por Sega, éste podría ser un hijo repudiado de la serie *House of the Death*. Y no lo es. No comparte el mismo motor gráfico, ni una idéntica mecánica de juego, ni aquel aspecto fascinante del segundo *HOTD*, ni su nivel de dificultad, ni sus casi-imposibles-de-eliminar jefes... Ojalá, pero no. *Vampire Night* apenas parece un juego de Sega: su aspecto es demasiado sencillo para ser de Sega, aunque no está nada mal; y su dificultad es demasiado benévola con el jugador para ser de Sega, también. Esto viene a significar algo así como que, si te has conseguido pasar títulos de la talla de *TC 2*, *Vampire Night* será coser y cantar.

No obstante, cuenta con algunas inclusiones bastante novedosas en el género. Además de la posibilidad de jugar dos personas a la vez, ya de por sí atractiva, *VN* ofrece algo que nunca has visto antes mientras empuñabas una pistola de consola: ¡una tienda! Ya sabemos lo que estás pensando, picarón. No, no se trata de un simulador de atraco a mano armada, ni mucho menos. Has visto demasiadas películas del Bronx... La tienda de *Vampire Night* no se puede atracar, pero te permite comprar cosas. Cargadores más grandes para no perder tanto tiempo recargando durante el juego, balas más potentes, más continuaciones, etc. A medida que consigas puntos durante la aventura, irás acumulando una determinada cantidad de «plata» con la que comprar cosas. Una gran idea, ¿verdad? Lo malo es que, después de pasarte el juego de tirón al tercer o cuarto intento, sin comprar nada, esto de la tienda no tiene mucho sentido. Sí, para probarlo todo y explorar todas las posibilidades del juego, pero ya no verás enemigos, escenarios ni jefes que no hayas visto antes... Una lástima. Con unos gráficos algo mejores y un nivel de dificultad más alto, *Vampire Night* habría ganado mucho. Señores de Sega, por favor: no dejen de hacer buenos juegos ahora que desarrollan para PS2, ¿eh?

«Ofrece algo que nunca has visto antes: una tienda»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Sólidos, pero simplones

JUGABILIDAD 7
Algo corto...

ADICTIVIDAD 8
Una mecánica de juego original

CONCLUSIÓN
No es el mejor juego de pistola de Sega que hemos visto, pero si te has terminado TC2, te «hara el apaño»



CARACTERÍSTICAS • **Una «tienda» donde cambiar puntos por habilidades, características o armas nuevas.** •

¿Quién dijo miedo? Los pobres campesinos te toman por un habitante más hasta que les pones cara de malo. Entonces, intentan huir. Je. Qué inocentes...

¡¡¡Aaaarrrrggghhh!!! Estos vampiros son melodramáticos hasta para tomar ítems, ¿eh?

¿Un trago? Absorbe el líquido vital de tu víctima sin servilleta ni nada. «Me suena ese sabor ligeramente terroso... Una señora de la Rioja, seguro.».

¿Gótico y románico? A los desarrolladores de juegos les cuesta bastante decantarse por un estilo arquitectónico, pero para que te hagas una idea, BO2 se acerca más al gótico.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

La saga vampírica continúa por el «lado oscuro».

DATOS



DISPONIBLE **ABRIL**
PRECIO **59,5 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Soul Reaver* (*PSMag28*, 9/10)
Fue una jugosa novedad cuando salió, pero redundar tanto en el mismo estilo de juego...

PS2: *Soul Reaver 2* (*PSMag61*, 8/10)
Un BO2 protagonizado por el archienemigo de Kain.

A lo mejor te acuerdas de Kain, el malo *malísimo* de *Soul Reaver*. Nuestro chico de entonces le dio su merecido, ¿eh? Desde entonces, el pobre Kain anda de capa caída. Tuvo que superar toda clase de pruebas en el primer *Blood Omen* y ahora, 400 años más tarde, ¡se ha quedado sin poderes! La vida de un vampiro es realmente dura, por todos los crucifijos.

La cuestión es que el pobre Kain se ha quedado sin poderes por culpa de un tipo misterioso, a quien seguirá la pista a lo largo de toda la historia y a medida que recupera sus poderes poco a poco. Pero no, no es un «simulador de detectives medievales no-muertos», no temas. La pista del malo *malísimo* es fácil de seguir: ve por el único camino posible hasta el final del juego. Puzzles de *dos y dos son cuatro*, pulsa todos los interruptores que veas, abre todas las puertas que puedas y toma del suelo todo lo que brille indicando que se puede recoger. Vamos, que se trata de que hagas lo más evidente, durante toda la aventura. Sí, como en toda la saga. *Blood Omen, Soul Reaver* y *Soul Reaver 2*... Estuvieron bien, lo reconocemos, pero ¿no está ya algo trillada la idea? ¿No va siendo hora de introducir novedades interesantes? ¿Qué tal una cámara más suave? ¿y unos gráficos más *currados*?

Blood Omen 2 no está nada mal. Es más: es divertido. Eso de ir por ahí aporreando al personal con infinidad de armas y chupándoles la sangre a dos metros de distancia para *mantenerte vivo* —«tiene Vd. un nivel de vida/sangre que mantener lleno si no quiere re-morir, señor vampiro»— tiene su gracia. La forma en que huyen los campesinos a ver la pinta que tienes en posición de ataque, o las habilidades especiales con las que cuentan los no muertos, como el control mental o la invisibilidad en plan «*stealth*» de *MGS*, te convencerán. Este título es *gore* a más no poder, y si te gustan este tipo de juegos, disfrutarás más con él que con ningún otro *Legacy of Kain*. En cambio, si lo que buscas es jugabilidad *a tope*, echarás de menos más tipos de ataque, una cámara menos rígida, escenarios menos lineales y puzzles más complejos.

«Este título es *gore* a más no poder»

El juego está doblado, igual que sus predecesores, pero los gráficos estilo PC —más grandes que detallados y más simples que bonitos— no mejoran el conjunto; y en general, en ningún momento tienes la sensación de estar jugando a algo realmente nuevo. El aspecto de los juegos de siempre, un control poco intuitivo, una mecánica de juego facilona... ¡Podéis hacerlo mejor, chicos! Señor Kain: siga practicando.

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 6
Poca cosa, la verdad...

■ JUGABILIDAD 7
Mejorable, pero divertido

■ ADICTIVIDAD 7
Mecánica totalmente lineal

CONCLUSIÓN

No es nada original, pero si te gustaron Soul Reaver y Blood Omen, con éste disfrutarás.



CARACTERÍSTICAS • **Chupa la sangre de tus víctimas para *sentirte vivo*...** • **...Utiliza magias como la invisibilidad o el control**

CONCURSO
Bandai

FINAL FANTASY X





La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Final Fantasy X*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





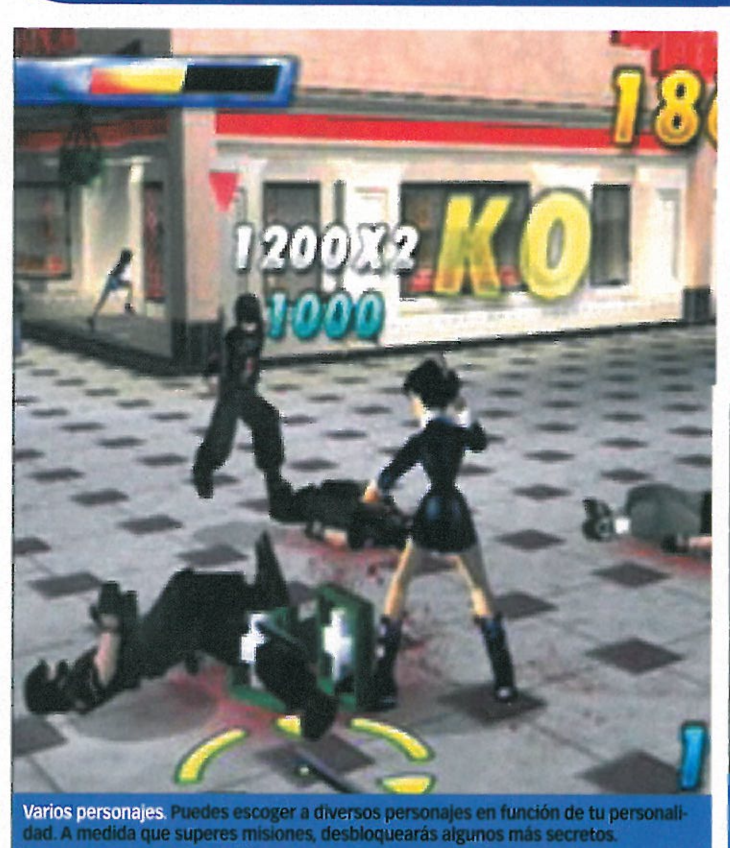
Ya falta muy poco para que la décima entrega de la saga de las sagas, *Final Fantasy X* llegue a las tiendas. ¿Qué mejor para ir abriendo boca que unos muñecos de los personajes del juego? Sólo tienes que responder a una sencilla pregunta, así que hazte con lápiz y papel y escríbenos ¡Ya!

La pregunta

¿Cómo se llama el protagonista de *Final Fantasy X*?
1- Tide
2- Tidus
3- Yitán

El premio

Bandai y *PlayStation Magazine* sortean 36 personajes de *Final Fantasy X* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.



Varios personajes. Puedes escoger a diversos personajes en función de tu personalidad. A medida que superes misiones, desbloquearás algunos más secretos.



Usa la cabeza. La violencia no soluciona nada, hombre, usa la cabeza para derrotar a tus enemigos...



Gentuza. Guardias de seguridad, policías, militares, bandas callejeras... ¡Ya dejan entrar en un juego a cualquiera! Imparte «justicia».

STATE OF EMERGENCY

Sabemos donde vives...

¿Te han despedido hoy? ¿Te han suspendido un examen?¿Que te ha dejado la novia? Vaya, maldita sea... En tal caso, este juego podría serte de gran ayuda. ¿O lo que te ocurre es que andas algo escaso de pasta y tienes que escoger bien el próximo título que vas a regalarte a ti mismo? ¡Ah, entonces cuidado! Si tu caso es sólo éste, no *necesitas* este juego. *State of Emergency* no es la clase de juego que te hará sentir realizado, o que te dará la sensación de haber hecho una gran inversión de futuro en la tienda justo antes de las vacaciones...

Estás ante el nuevo trabajo de Vis Entertainment, un grupo de desarrolladores de Rockstar Games, nada más y nada menos. Sí, buena memoria, los responsables de *Grand Theft Auto 3*. Y no sólo eso, sino que también te encuentras ante otro juego con el mismo motor gráfico, retocado para ajustarse a las circunstancias «particulares» de la acción, en este caso.

Y es que, a diferencia de un juego de conducción y aventuras en una enorme ciudad tridimensional con plena libertad de movimientos, éste es un... «juego de acción». O algo así. Un título de mamporros y tiros en escenarios cerrados medianamente grandes, atestados de gente hasta los bordes de la pantalla. Pero sin coches.

State of Emergency comparte aspecto con *GTA3*, con personajes que cuentan con la misma cantidad de polígonos y que se mueven de una forma muy parecida. Incluso el *sprint* de tu personaje es como el del prota sin nombre de *GTA3* cuando iba a pie. Y por supuesto, la omnipresencia de violencia gratuita también es compartida entre ambos títulos. Pero ya está. Se acabaron las coincidencias.

En *SoE* cuentas con dos modos de juego, que a su vez ofrecen infinidad de objetivos diferentes y características distintas: el modo Caos y el modo Rebelión. En el modo Caos hallarás diferentes opciones que te permitirán dar rienda suelta a todos tus arrebatos de mil formas diferentes. Tan pronto deberás acabar con todos los personajes de un escenario en un tiempo limitado, como intentarás ser el último superviviente del nivel o tendrás que sumar una determinada cantidad de puntos machacando impunemente a civiles y/o rompiendo escaparates de tiendas, papeleras y demás. En fin, haciendo de Michael Douglas en *Un día de furia*.

El modo Rebelión, en cambio, es algo así como el «modo aventura». En él perteneces a una banda que pretende acabar con la dictadura de la nueva «policía abusona» que ha impuesto el Estado, eres un rebelde. Lo que pasa es que, en lugar de luchar contra el poder corrupto y la injusticia con argumentos, como en las pelis de abogados; o con puzzles y sigilo, como en *Deus Ex* y *Red Faction*, aquí se hace a lo bestia. A lo bruto, vamos. En el modo Rebelión contarás con un total de 170 misiones que realizar. Ya, parecen muchísimas, pero no te hagas ilusiones: ninguna dura más de uno o dos minutos. Perseguir a un determinado enemigo corriendo y cargártelo; encontrar un determinado objeto que le hace falta a tu organización; volar algún punto del escenario; proteger a un compañero que debe llegar del punto A al B ileso... Todo envuelto en cuatro escenarios diferentes que tienen algo en común: cientos de personas huyendo despavoridas en todas las direcciones.

«El nivel de violencia de este juego es sencillamente indescriptible»

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **69,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **VIS ENTERTAINMENT/ROCKSTAR GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO, VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Fantastic Four* *(Preview en PSMag11)***
Tan increíblemente malo que ni siquiera nos atrevimos a analizarlo cuando lo vimos terminado.

PS2 ***The Bouncer* *(PSMag54 9/10)***
Decepcionante, pero no estaba mal para un fin de semana si hace mal tiempo.

CARACTERÍSTICAS • **¡Hay cien personas en pantalla! • Infinidad de armas • Caos por doquier. • Una variedad de misiones y posibilidades, cuando menos, «interesante».**

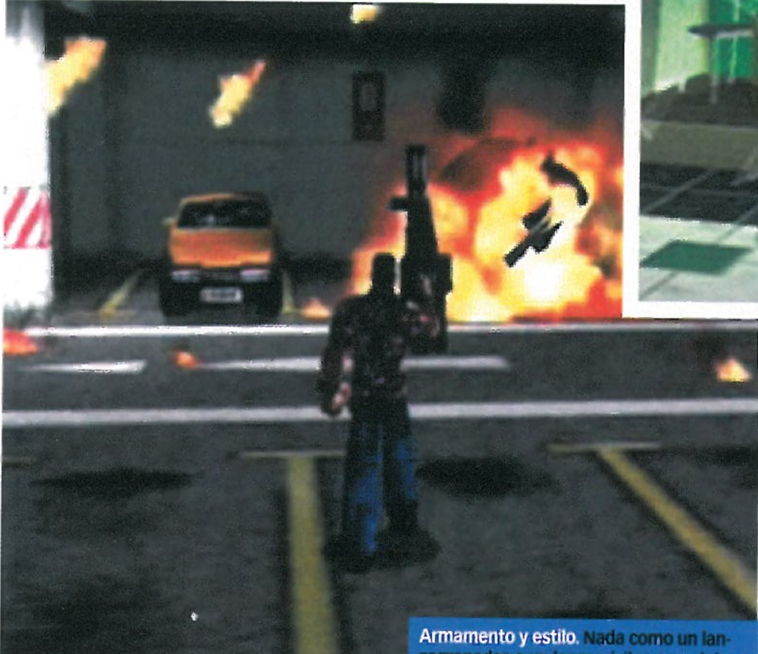




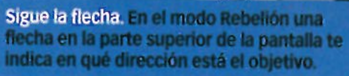
Solo ante... ¿Solo ante el peligro? ¿Solo ante la peña? ¿Solo ante... las masas? Vaya, estás solo ante muchas cosas.



Potencia igual a gente. ¡Ninguna otra consola soportaría a 100 personajes corriendo en pantalla sin perder un solo cuadro por segundo!



Armamento y estilo. Nada como un lanzagranadas o un lanzamisiles para dejar claras tus ideas individualistas.

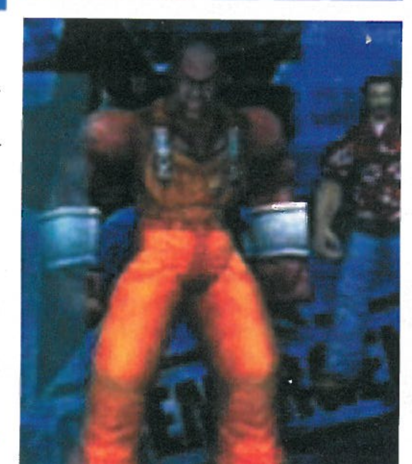


Sigue la flecha. En el modo Rebelión una flecha en la parte superior de la pantalla te indica en qué dirección está el objetivo.

Y te preguntarás: ¿La gente huye por miedo a esta nueva policía, que pasa el rato dando mamporros a la gente injustificadamente? Puede. ¿O lo que pasa es que todos corren rompiendo escaparates y robando en las tiendas impunemente, aprovechando el caos? También es posible. En realidad, la justificación de la gente para huir en todas direcciones sin parar no acaba de quedarnos clara. Lo que sí queda claro es que están por doquier, cargados en ocasiones con televisores, equipos de sonido y demás. Y esos objetos, como seguramente habrás imaginado ya, son fantásticos para atacar a los malos. Pocos policías siguen faltándote al respeto después de estrellarles una TV enorme en la cabeza...

El nivel de violencia de este juego es sencillamente indescriptible. Estás en disposición de usar toda clase de armas, blancas o no, que se encuentran cada dos pasos. Desde cuchillos o porras, a lanzagranadas y ametralladoras, pasando por televisores y papeleras (cuando no tienes «arma», naturalmente, te defiendes mediante puñetazos y patadas).

Eso sí: si nada de lo que te hemos contado hasta aquí te ha hecho partirte de risa y esperas más jugabilidad, profundidad o lógica de un juego... mejor busca en otra parte. *State of Emergency* es para liberar tensiones y partirse de risa, nada más. Llámalo terapia contra el estrés, si quieres.



VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Muchos! Y majetes

■ JUGABILIDAD 8
Si contamos el sentido del humor...

■ ADICTIVIDAD 7
No te cansarás de él fácilmente

CONCLUSIÓN

No es un juegazo, pero tampoco pasará desapercibido. Sólo por la polémica que es capaz de generar, ya merecía dos páginas en *PSMag* este mes...

8 /10

THRUSTMASTER FREESTYLER BIKE

PRECIO N/D **FABRICANTE** Thrustmaster **DISTRIBUIDOR** Thrustmaster

Tener moto ya no es lo que era. Uso obligatorio del casco, trajes de protección, normas de tráfico... Bah. Necesitas una alternativa.



Increíble, pero cierto: existe un periférico para simuladores de motos aún más impresionante que el *Motor Racer* (9/10 en *PSMag 47*). ¡Este trasto es algo increíble!

Pero a ver, vamos por partes: ¿qué clase de periférico es éste, y para qué sirve? Pues se trata de un volante para juegos de motos, básicamente, aunque como casi todos los volantes normales se puede utilizar con cualquier tipo de juego. Pero no querrás intentar echar una partida a *Tekken* o *ISS* con algo así, ¿no? No sería muy cómodo... Si los volantes en general son adecuados para los juegos de carreras de coches; éste, como el *Motor Racer*, es especialmente adecuado para títulos de motos (ya sean de *cross*, *trial*, velocidad o agua). Eso deja un margen de títulos con los que usarlo relativamente modesto, sí, pero... ¡ni te imaginas lo que gana *Moto GP 2* con un cacharro como éste! O *SplasDown*, *Artic Thunder*, *Championship Motocross*, etc. Si uno de tus juegos preferidos es de motos, con un FreeStyler Bike no sólo será tu preferido: será el único que te guste en los meses siguientes.



Y es que hay dos cosas que hacen de éste un periférico de lujo: su diseño y su funcionamiento. El volante consta de todos los botones del pad, repartidos estratégicamente a ambos lados y al alcance de los pulgares como los controles del manillar de una moto de verdad. En lugar de las luces, el paro del motor y demás, están los botones (Start, Select, X, Cuadrado...). Después están los controles característicos de una motocicleta: las manetas analógicas para los frenos —la izquierda en una moto real sería el embrague; aquí, un freno, ya que en los juegos no hay que desembragar—, el acelerador en el puño derecho —completamente analógico, como uno real— y el manillar propiamente dicho.

Pero aparte de la inteligente distribución de los controles, el resto del «cuerpo» del periférico es igual de acertado. La base emula la parte superior del depósito de gasolina de una moto de trial (incluso puedes quitar el tapón del «depósito»); y con el periférico viene, aparte, una especie de adaptador alargado. Este adaptador se coloca bajo el «depósito», hacia atrás, formando lo que sería la superficie del sillín en una moto. En realidad, el periférico completo emula media moto: manillar, con todos sus componentes, depósito y sillín (que naturalmente se coloca debajo del... ejem, cuando te sientas). Como de costumbre, puedes ajustar la inclinación del manillar para adaptarlo a la altura a la que te sientes y la longitud de tus brazos. Y si lo que quieres es fijarlo a una mesa, simplemente quita el tapón del depósito, desarma la base y vuelve a ponerla al revés (fijándola de nuevo con el tapón). Increíble, ¿no? El diseño de este cacharro es impecable. Aunque si su aspecto y funcionalidad es adecuado, su funcionamiento es sencillamente perfecto. Si alguna vez has conducido motos, sabrás que en las de carretera normalmente te *inclinas* para girar, mientras que en las de *cross* giras el manillar verticalmente. Dos clases de moto, dos clases de conducción. Bien, pues atención: ¡este periférico ofrece ambos funcionamientos! El manillar rota sobre un eje casi vertical, como el de una moto normal; pero también se inclina hidráulicamente hacia los lados. O sea, que puedes «girar» o «tumbar». Según el juego en cuestión con el que quieras probarlo, puedes elegir entre pasar las funciones de la dirección analógica al giro —con la opción «Cross», para títulos sobre barro y motos de agua— o a la inclinación —con la opción «GP», para carreras de velocidad, lanchas, naves tipo *WipEout Fusion*, etc.—; o probar ambas cosas para ver con cuál te sientes más cómodo, naturalmente. Modo digital aplicado al manillar, modo digital aplicado a la cruceta digital del puño izquierdo, modo analógico, modo DualShock2 con vibración incluida, compatible con todos los juegos de PSone y PS2; manetas, giro, inclinación y acelerador analógicos... Vamos, que es una joya. Cualquier juego de motos triplica su calidad con un periférico así.

VEREDICTO



EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

El *FreeStyler Bike* ha dejado el listón realmente alto. Es algo sensacional. Pero sólo para juegos de motos y similares, claro...




TIME FORCE AG of SWITZERLAND
TIME FORCE
TIME FORCE
100 METERS
ULTIMATE CONCEPT WATCHES
TIME FORCE ESPAÑA · Tel. 91 5940431 · www.timeforce.es

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

REGRESO A HOGWARTS END

Hola, me llamo Adrià y me gustaría haceros unas preguntas:
1. ¿Hay algún juego tipo *Commandos* o *Age of Empires* para PS1?
2. Me compré el juego de *Harry Potter*, pero me lo pasé en dos semanas y era muy fácil. ¿Los otros serán tan cortos y fáciles? ¿Cuándo saldrá el segundo?
3. ¿Saldrá algún otro *Final Fantasy* para PS1?
4. Me quiero comprar un juego de fútbol, ¿cuál me recomendáis?
5. He oído que cuando te pasas *Final Fantasy IX*, al final de los créditos, si pulsas una contraseña puedes jugar a un juego de cartas. ¿Es verdad? ¿Si es así, podéis darme la contraseña?
6. ¿De los juegos tipo *El Mañana Nunca Muere*, ¿cuál me recomendaríais?
7. ¿Me podríais dar algún truco de *Harry Potter*?

Ah, por cierto: en la revista del mes de enero os piden que dejéis de
lado la PS1 por la PS2. Y los que no la tenemos qué, ¿que nos jo... (<*irreproducible*>)? Hasta otra.
Adriá
Internet

1. Tienes *Command & Conquer*, *Civilization 2*, *Warcraft 2*... Pero pierden bastante respecto a un PC y te costará bastante encontrarlos.
2. Al menos sabemos que no podrán ser *más* fáciles. Todavía no hay fechas, dales tiempo.
3. A menos que reediten algún otro capítulo viejo (lo de *FFVI* no deja de asombrarnos), no.
4. *Pro Evolution Soccer*, sin duda.
5. Así es, el Black Jack. Pulsa R2, L1, R2, R2, «arriba», «X», «derecha», «círculo», «abajo», «triángulo», L2, R1, R2, L1, «cuadrado» y «cuadrado» en la pantalla del *The End* y será tuyo.
6. Nos seguimos quedando con *MoH: Underground*.
7. Podríamos y podemos: consigue las 17 cartas de magos y brujas famosos para ver un final diferente.
Los que todavía no la tenéis, que os jo... ¿que os *jontéis* con quienes ya la tienen? ¡Nosotros no vamos a dejar de lado a PSone, hombre!



LO BREVE, SI BREVE...

Hola, me llamo Óscar y tengo algunas preguntas:
1. ¿Merece la pena el *Worms World Party*?
2. ¿Hay rastro de *Gladiator*?
3. Soy fan de Potter, y al probar el juego me llevé una decepción. Espero que en la segunda entrega añadan más dificultad.
4. Pregunta tonta: ¿Vale la pena pillarse la PS2?
Y ya está. Gracias por aguantar mi e-mail.
PD: Perdón por no haceros peloteo.
Óscar
Internet

1. Si sueles jugar acompañado, sí.
2. Nada de nada.
3. Ah, no eres el primero que se lo pasa haciendo el pino y con una mano atada a la espalda. Como (aún) no dice ningún viejo proverbio chino, *no es lo mismo hacer juegos para niños que tomar a los niños por el pito del sereno*...
4. Respuesta inteligente: tú mismo.

PD: Está bien, el simple hecho de disculparte por ello lo entenderemos como una reverencia hacia nuestras personas. Queremos decir, personalidades.

JUEGUS INTERRUPTUS

Hola, soy Alberto y tengo 12 años. Os leo desde el número 2, sois una de las mejores revistas... pero la competencia os lo está poniendo duro. Bueno, a lo que íbamos:
1. Voy a comprar un juego, pero no sé cuál. Me gustan *Silent Hill*, *Ace Combat 3* y *Legend of Dragoon*; los he probado todos, pero el dinero no me da para los tres. Yo tenía la idea de *SH*, porque una vez lo alquilé y me quedé atascado en el colegio (con lo del piano y las notas), pero *AC3* no me dio tiempo a pasármelo (me lo dejó un amigo) y en *LoD* me quedé por el principio... No sé qué hacer. Me gustan tipo *FF*, *RE* y también los de aviones. ¿Cuál dura más?
2. Tengo dos Plays, la pequeñaja y el mamotreto, pero la grande se me rompió donde se pone el cd y se le salieron las bolas. ¿Dónde puedo encontrar esa pieza? La garantía está caducada.
3. ¿Qué es el PD?
4. Si os dejasen escoger entre PS2 y XBox, ¿con cuál os quedaríais?
5. ¿Me podríais decir cuántos bits tiene cada consola?
PD: Qué será esto... Bah, lo dejo así.
Alberto
Internet

¿Que la competencia nos lo está poniendo duro? ¿No te referirás a la *in*competencia? A lo mejor es que no nos motivan lo suficiente...
1. Qué frustración, tú. De los tres te recomendamos *LoD* (es el más largo y mola un montón), pero tal vez deberías considerar la idea de hacerte con algo más facilillo y apropiado para tu sistema nervioso. ¿No te gusta Harry Potter?
2. ¡Se le salieron las bolas! Ehm... Vale, no haremos chistes fáciles al respecto. Lo mejor que puedes hacer es llamar al servicio técnico de Sony, les explicas el problema y ellos te dirán si pasan a recoger la consola, si te mandan la pieza nueva a casa o si sería mejor que preguntaras en revistas como *PSMag*. Ah, también puede que te pidan algunos euros a cambio, aprovechando que está fuera de garantía...
3. PD (fem., sing.): Dícese de la anotación, apostilla u observación con la que puede o debe concluir una correspondencia cualquiera. La tuya, sin ir más lejos.
4. ¿De verdad esperas una respuesta imparcial por nuestra parte? Está bien, ahí va: PS2. ¿Sorprendido? Probablemente diríamos lo mismo si esto fuera *XBox Magazine*, pero es algo difícil de demostrar...

5. 128 cada una. Igualito que Dreamcast y GameCube.

PD: ¿Tu primera PD? Muy chula, ¿eh? Je, je.

RENOVARSE O SUFRIR

¡Hola, *psmagniacos*! Tengo unas preguntillas que querría que me contestaseis, no sin antes deciros que sois una revista muy buena, que os sigo desde el número 52 y patatín patatán. Vamos, lo que se suele decir. Allá vamos:

1. ¿Cuándo dejaran de hacer juegos para PS1?
2. Estoy pensando en ahorrar para comprarme la Play2, pero no sé... ¿Merece la pena? Sed sinceros, por favor.
3. ¿Bajará dentro de poco su precio o todavía es pronto para otra bajada?
4. ¿Me podríais decir cuántos años de vida activa le echáis?
5. ¿Es verdad que en la Play 2 el *Fifa2002* se ve casi igual que en un PC de calidad? Es que el *Fifa* es mi juego favorito, y la edición de este año para PS1 es penosa (pero penosa, penosa).
6. ¿Por qué no hacéis un sorteo en el que regaléis alguna PS2, y así yo podría tener alguna otra posibilidad en lugar de gastarme 300 €? Avisadme si lo hacéis.
7. Las revistas esas que sacáis a veces, de especiales de deportes o cosas así, ¿hay alguna ahora en el mercado?
8. Esta ya es la última. ¿Vale algún periférico de Play1 para la Play2?

Un saludo y que sigáis siendo así de buenos con vuestros lectores.

Jorge Sagrado.
Internet

1. Algún día. Mm...¿ Tal vez en los próximos cinco años,? El problema no es que dejen de hacer juegos, sino que dejen de hacer buenos juegos.
2. Sinceramente: sí. Hace un año teníamos dudas al respecto, pero las cosas han cambiado mucho desde entonces. Pregunta a quien la tenga si no te fías (lo tendremos en cuenta) de nuestra opinión.
3. Es pronto, aunque quién sabe. La salida de XBox y GameCube podría ayudar.
4. ¡Vaya, hombre! la bola de cristal no nos funciona hoy...
5. Se ve bastante bien, sí (necesitas un PC muy bien alimentado para poder ver algo parecido). Sin embargo no se ve tan bien como *Pro Evolution Soccer*, y mejor no hablamos de lo que no se ve...
6. Porque en tal caso nosotros sólo tendríamos la posibilidad de gastarnos ese dinero... ¡para que lo disfrutarais vosotros! Tal vez lo hagamos algún día, no te preocupes -te avisaremos-.
7. Actualmente ninguna.

CARTA ESTRELLA

BLA, BLA, BLA

Hola, me llamo Juan y os escribo porque me llamó la atención una carta de un lector que aparecía en la sección Feedback del número 61 de esta revista. En ella, dicho lector estaba entusiasmado con el *ISS Evo 2*, tanto es así que os escribió para preguntaros si existían torneos locales o nacionales. Quiero decirle a este lector, a los aficionados a los juegos de fútbol y a vosotros mismos (sí, los de la revista) que:

Llevo mucho tiempo en esto de los videojuegos (...). Cuando adquirí una PlayStation allá por 1998 me interesé especialmente por el género de fútbol. Me acuerdo que los primeros a los que jugué fueron *Fifa98* y *Copa del Mundo Fancia '98*. Me parecieron muy buenos, sobre todo por el tema de la presentación, menús y comentarios de Manolo Lama, que aunque hoy ya no tengan gracia en aquella época eran toda una pasada).

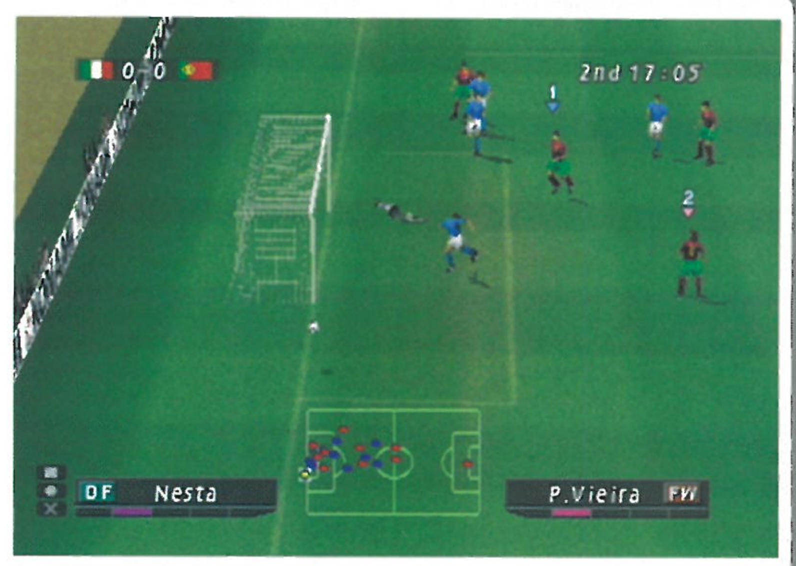
Pero pronto descubrí («tachán») *ISS Pro 98*. En dicho juego no había comentarios de Manolo Lama, ni presentaciones espectaculares con una canción de éxito de fondo, ni multitud de opciones y nombres reales de jugadores. Pero tenía algo bastante más importante («tachán»), jugabilidad. Sí señores, jugabilidad. (...)

Me acuerdo que unas revistas opinaban que los *ISS* eran superiores a los *Fifa*, pero había otras, la mayoría (*la vuestra incluida*) que opinaban que los *Fifa* eran superiores. También recuerdo que la gente conocía mucho más los *Fifa* que los *ISS*, ya que las campañas publicitarias de EA llamaban mucho más la atención que la simple jugabilidad de los *ISS*. (...)

Últimamente vengo observando («tachán») que la gente *conoce* y juega con verdadera pasión los *ISS* (aunque sólo sean los dos últimos), y mi opinión es que han acabado un poco hartos de los comentarios sinsorgos y el más de lo mismo que ofrecen los *Fifa* y se han decantado por la jugabilidad cada año más mejorada de *ISS*.

Permitidme que me ría («juas, juas») de todos los que jugaban a *Fifa* y ahora juegan a *Pro Evolution 2*. Lo que os habéis perdido estos últimos años. Y encima se creen Zidane, como Alejandro Martínez. Llevo jugando a *ISS* desde incluso antes que *ISS Pro 98*, y por supuesto le daría una paliza en cualquier *ISS* a él y a cualquiera que se atreva a echarme un partido («juas, juas»). (...) Y bueno, os contaría más cosas, pero supongo que con esta parrafada ya vale. Gracias por leer esta carta. Adiós.

Juan Eguia
Bilbao (Vizcaya)



Bueeeno, qué tenemos aquí... ¡Un enteradillo! ¡Estupendo! Ya hacía tiempo, ya... La pena es que te has enrollado como una persiana y hemos tenido que cortar un poco tus *palabros*, pero vamos a intentar alumbrar un poco de luz sobre eso que tienes bajo el cabello. El servicio de documentación de *PSMag*, en colaboración con el departamento anti-bocazas y el sindicato por la defensa del redactor ultrajado, nos remite la siguiente información:

1. «*ISS Deluxe sigue siendo mejor que Goal Storm, que Fifa97, que Olympic Soccer y que Striker. (...) Es divertido a tope y, desde que llegó a nuestras manos, a Fifa97 nadie le ha hecho ni una triste carantoña. ¿Lo pillas?*» *PSMag* nº3, pág. 85. ¡Tachán!
2. «*Sutilezas al margen, la verdad es que ISS Pro es una apuesta sobre seguro: el mejor juego de fútbol para la PlayStation.*» *PSMag* nº6, pág. 43. ¡Tachán!
3. «*No tiene rival. Por mucho que haya gente que piense que el último título de EA es lo mejorcito del mercado, ISS Pro 98 le supera. Haznos caso y cómpratelo.*» *PSMag* nº22, pág. 81. ¡Tachán!
4. «*Pro Evolution establece un nuevo hito en los juegos de fútbol, y su estupendo sistema de controles va a ser difícil de imitar. (...) Asombroso en todos los aspectos.*» *PSMag* nº39, pág. 71. ¡Tachán!
5. «*De hecho, Evolution 2 es el mejor juego de fútbol que se ha hecho, y probablemente sea también el mejor simulador de deportes de todos los tiempos.*» *PSMag* nº52, pág. 80. ¡Tachán!
6. «*Fifa2002. El mejor de la serie. Pero no es un ISS...*». *PSMag* nº60, pág. 78. ¡Tachán!
7. ¿Te has fijado en el punto 1? Ese comentario tiene más de 5 años, y no dejaba lugar a dudas sobre las preferencias de esta revista a la hora de evaluar juegos de fútbol. ¿Dónde estaba tu Play entonces? ¿Todavía en la tienda? ¡Ta-ta-tachán!
8. Y aún en el caso de que hubieras sido el gran gurú del *ISS* que te jactas de ser («juas, juas»), eso no te da derecho ni motivos para reírte de la gente que prefiere (o prefería) los juegos de EA a los de Konami. ¿Por qué supones que un adulto como tú (al menos físicamente) se lo pasa mejor con la jugabilidad de un *ISS* que un chaval de 7 años con las piruetas de un *Fifa*? ¿Los has visto jugar? ¿Has visto sus caras?
9. Terminamos ya: 5 de cada 5 redactores de esta revista opinan que no necesitarían ambas manos para empalizarte *a cualquier cosa*. Cualquier cosa, sí. Lo que sea. JUAS, JUAS. Algunos opinan que ni siquiera les haría falta un cerebro, pero en fin...



8. Casi todos, aunque algunos sólo con juegos de PSone (el multitap o la memory card, por ejemplo).

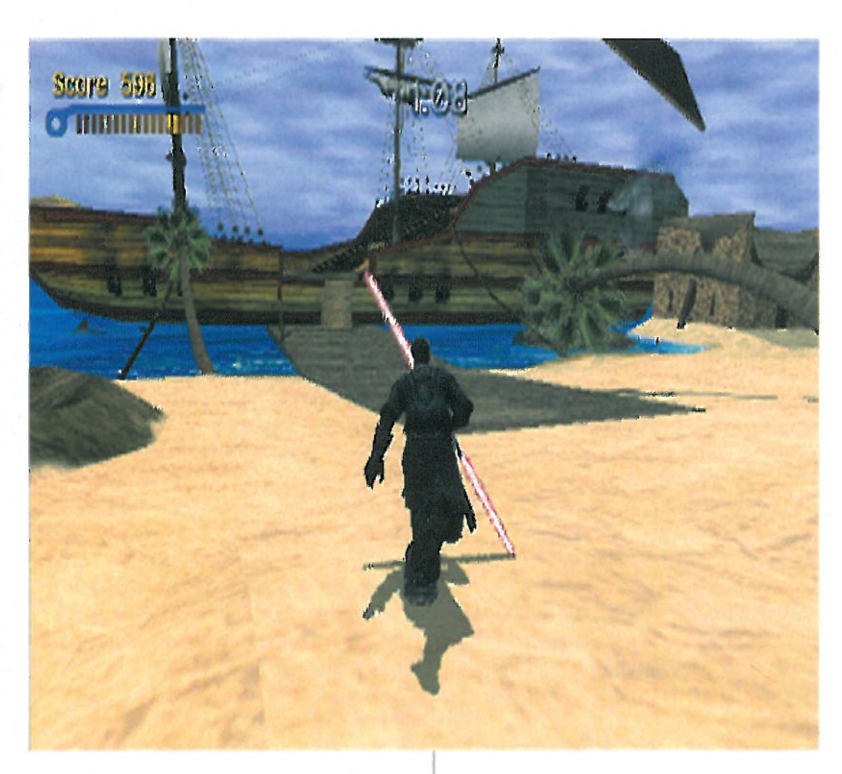
SUBCONSCIENTE POCO CONSCIENTE

Hola, amigos de Playmanía. Leo vuestra revista todos los meses, y os tengo que dar las gracias por el número 61 (en el que regalabais 19 demos). Sinceramente, gracias. Necesito trucos para algunos juegos:
1. *Army Men: Lock and Load*.
2. *Star Wars: Jedy Power Battles*.
3. Tengo un truco para el *Episodio I: La Amenaza Fantasma*: introduce en la pantalla de códigos «turntables» para hacer que los jawas crezcan. Bien, ahora lo que pasa es... que no sé dónde está la pantalla de códigos. ¿Me podéis decir dónde está? Ya me he acabado el juego.
4. Tengo *RE3* y estoy en el mercado; cuando salgo de él, por la puerta principal del café o las otras calles (o puertas), aparece Némesis y no sé qué hacer. ¿Tengo que luchar con él? No tengo el lanzacohetes.
5. Ahora voy a dar yo un pequeño truco para *Metal Gear*: antes de encontrar a Meryl mata a los dos guardias que hay a su lado (recomiendo usar los Nikita), con cuidado de no matarla a ella. Ahora puedes coger lo que quieras de las puertas, que una vez que Meryl te haya visto y hayas charlado con ella volverás a tener munición en las puertas de antes.
6. En el *MG* no sé cómo matar a Psycho Mantis, ¿me podéis decir qué hacer? Le quito la mitad de la vida y a partir de ahí lee todos mis pensamientos y no doy una.
7, 8 y PD. <Más trucos...>

PD2: Por favor, publicad mi carta.
J.J.
Antequera (Málaga)

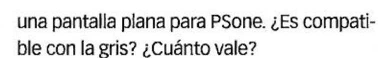
¡Playmanía! ¡Cómo que Playmanía! Te vas a enterar...
1. Búscalos en tu revista favorita (ya sabes, la Hobby, o la Super, o alguna de esas).
2. Léase 1.
3. Bueno, es un detalle. Gracias por el truco. Está bieeen... En el menú principal ilumina «opciones» y pulsa «triángulo», «círculo», «izquierda», L1, R2, «cuadrado», «círculo», «izquierda» y, simultáneamente, L1 + Select + «triángulo». Accederás a las opciones ocultas.
4. No tienes que enfrentarte a él, puedes entrar en la comisaría de policía.
5. Gracias de nuevo. Esperamos que el truquillo sea del agrado de nuestros *playmaníacos* lectores...
6. Mira en la sección Feedback de la *PSMag* del mes pasado. Recuerda: *PSMag*. *Play*, *Station*, *Magazine*. *PSMag*.
7, 8 y PD: Léase 1. Por cierto, ¿te has fijado que truco tan bueno? Unos retoques de Word por aquí, un poco de maquetación por allá, y... ¡Tachán! ¡Hemos hecho desaparecer tus últimas tres peticiones! ¿No te parece asombroso?

PD2: Este... ¿entera?



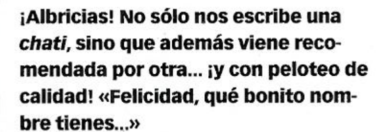
MUJERES AL BORDE DE UN PEDAZO DE PAPEL

Hola, colegas. Encantada de conoceros (he empezado a leer esta revista a partir del número 62), soy una joven *malagueña y olé* llamada Ana, de 13 años recién cumplidos. No os leía antes porque la PlayStation me la han traído estos Reyes, y me decidí a hacerlo porque una amiga me habló de vosotros. Me habéis gustado mucho, así que ya formáis parte de mi biblioteca casera. Ahora unas preguntas:
1. Los accesorios de la Play «enana», ¿sirven para la gris?
2. Me he enterado por amigos/as de que hay una pantalla plana para PSone. ¿Es compatible con la gris? ¿Cuánto vale?



3. Por favor: voy atrasada en el juego de Harry Potter. ¿Me podríais dar algún que otro truco?
4. ¿Me recomendáis algún otro juego de Play sobre los Simpsons, aparte de *Simpons Wrestling*?

Si no comprendéis lo que os voy a decir, lo vais a malinterpretar: «Para la revista con peores argumentos y más horrorosa, vuestra nueva amiga: la mentirosa».
Ana Vera
Málaga



¡Albricias! No sólo nos escribe una *chati*, sino que además viene recomendada por otra... ¡y con peloteo de calidad! «Felicidad, qué bonito nombre tienes...»
1. Por supuesto (en el fondo, PSX y PSone son la misma máquina).
2. Así es, hay unas cuantas. Rondan los 150/180 _, pero ninguna es compatible con las viejas PSX (simplemente por culpa de la disposición de las clavijas, que no encajan).
3. Lo único que hemos encontrado: según recojas 50, 70, 80 o 100 grageas de Bertie encontrarás distintos ítems tras el retrato de Hogwarts.
4. Es que no hay ningún otro...

«Pues sentimos ser tan borricos, más tras varios intentos agónicos, no le hemos pillado el sentido, tus amigos: los irónicos».



ADHESIONES ¿INQUEBRANTABLES?

Queridos amigos de *PSM*: Me llamo Víctor Nebra y os sigo desde el número 1 de la revista de PSX y desde el número 11 de la *PS2M*. Sólo quiero preguntaros estas dos cosas:
1. En la revista de *PS2M* hay trucos para *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Yo lo tengo para PSone y no encuentro el menú «cheats» del que hablan. ¿Es que los trucos de PS2 no van en la PSone? Si es así...
2. ...¿Podríais darme algún truco *importante* para *THPS3*?

PD: Si publicáis la carta, podríais enviarme una para que sepa en qué número saldrá. *Porfa, sisply, plis*.
Víctor Nebra
Barcelona

¿Mmm? ¿*PS2M*? ¿Hablas de la edición española de la *Revista Oficial PS2*? ¡No la hacemos nosotros! ¿Pero no salta a la vista, hombre? Ah, desertor... En fin, a ver qué podemos hacer por ti.
1. Así es, la versión de PSone no tiene el menú «cheats» de su hermana mayor....
2. ...Pero aún así puedes hacer trampas bien gordas: pausa una partida, mantén L1 pulsado y repite tres veces la secuencia «cuadrado», «círculo», «derecha». Pasarás de nivel y tendrás 10000 puntos por la cara.

PD: Sí que podríamos, sí...

El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

C-12: RESISTENCIA FINAL

DATOS **DATOS** PRECIO **23,98 €** DISTRIBUIDOR **SONY** DISPONIBLE **A PARTIR DEL 24 DE ABRIL**

Si tenemos en cuenta que las dos primeras entregas de *Syphon Filter* ya llevaban un tiempo a precio de ganga, pagar más de 40 € por *C-12*, a pesar de las excelencias de sus animaciones y la calidad de sus detalles, nos empezaba a parecer ya un poco abusivo.

Su lanzamiento original se produjo en marzo del 2001 (*PSMag* 52, 8/10), y se trata de un juego que te brinda la oportunidad de librar al mundo de los invasores alienígenas que han esclavizado a la mayor parte de la humanidad. Debes ponerte en la piel del Teniente Vaughan, un soldado con malas pulgas y un cerebelo retocado por ordenador. Gracias a sus implantes tecnológicos, Vaughan puede escanear a sus enemigos y calcular su resistencia, y también echar mano de un rayo láser que le permite apuntar sin problemas.

El juego está salpicado de puzzles –sencillitos– y una buena dosis de acción, si bien los combates, en ocasiones, se vuelven demasiado simplones, y te condenan a una rutina repetitiva que se reduce a machacar a enemigo tras enemigo. Se trata de una sucesión de misiones que te permite gozar de cierta libertad a la hora de decidir si optas por el sigilo o bien por otros métodos más expeditivos...



Turbio y verdoso: Así es el panorama en la base alienígena

Por suerte, puedes cambiar a un modo en primera persona que te permite apuntar con mayores garantías, algo de lo que, incomprensiblemente, carecía *Metal Gear Solid*. Los gráficos son envolventes y muy adecuados.

Puestos sobre antecedentes, el héroe Vaughan no es tan sombrío como Solid Snake, ni tan duro como Gabe Logan, así que ya puedes hacerte una idea de por dónde van los tiros. *C-12* es divertido, pero queda muy lejos de la aventura de acción impactante y adrenalítica que todo el mundo esperaba cuando apareció por primera vez. Lo cierto es que, incluso a este precio, resultará difícil que tiente a los bolsillos de todos aquellos que gocen ya de las excelencias de *Syphon Filter* y *Metal Gear*.

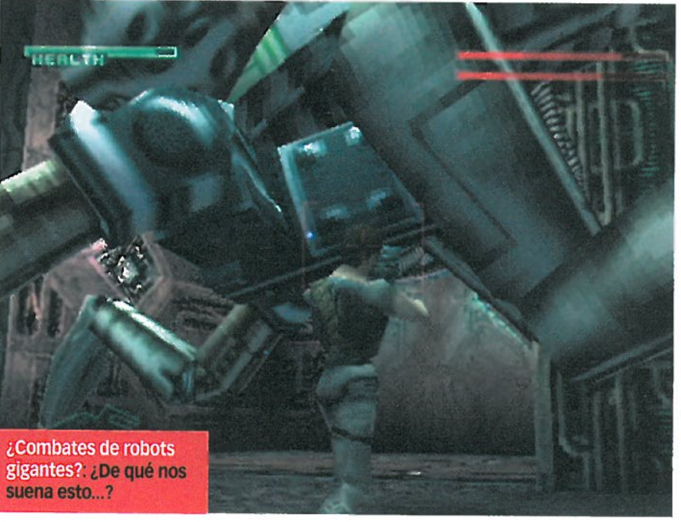




Muy nipón: Aunque se desarrolló en Inglaterra, las influencias japonesas abundan

«El juego está salpicado de puzzles sencillitos»





¿Combates de robots gigantes?: ¿De qué nos suena esto...?

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Tétricos, sombríos y envolventes

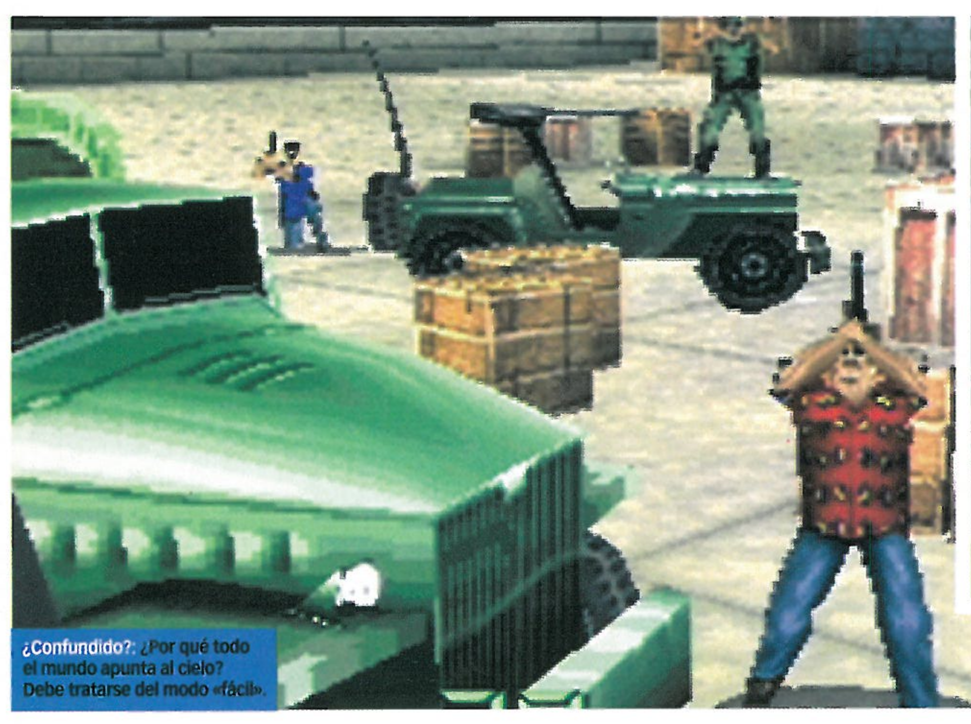
JUGABILIDAD 7
Los puzzles y los combates , flojos

DURABILIDAD 5
La acción resulta algo repetitiva

CONCLUSIÓN
Una alternativa bastante jugable a la trilogía *Syphon Filter*

7




¿Confundido?: ¿Por qué todo el mundo apunta al cielo? Debe tratarse del modo «fácil».


Te quiero rosa: Los trajes rosas ajustados ya no se llevan. ¡Dispárale por hortera!




TIME CRISIS: OPERACIÓN TITÁN

DATOS PRECIO **23,98 €** DISTRIBUIDOR **SONY** DISPONIBLE **A PARTIR DEL 27 DE MARZO**



Algunos juegos envejecen demasiado pronto. Por suerte, este no es el caso de *Time Crisis: Proyecto Titán*. Al fin y al cabo, los juegos con pistola de luz son bastante atemporales. No necesitan una trama demasiado consistente, ya que de lo que se trata es de apuntar a la pantalla con una pistola de plástico, y disparar a todo lo que se mueva. ¡Y eso es la mar de divertido!

Los orígenes de los juegos con pistola y un pelín de argumento hay que buscarlos en las máquinas *arcade* de los años ochenta, época en la que se ambientan, precisamente, los exóticos escenarios y los bigotudos villanos de *Proyecto Titán*. De hecho, *Proyecto Titán* es un homenaje a las películas de acción de aquella década dorada tan poco dada al sigilo que imperó años más tarde.

Como siempre, puedes agacharte para evitar males mayores y cargar tu arma para hacer frente a una nueva remesa de enemigos embutidos en chillonas camisas de flores. No está nada mal. Cuando hayas liquidado al jefe de turno, tendrás la sensación de haber vivido algo similar en multitud de ocasiones. Y no es de extrañar.

La novedad más destacable es la posibilidad de dirigir la dirección que quieras seguir a lo largo del juego. De vez en cuando podrás elegir entre un par de lugares en los que ocultarte mientras te enfrentas a un jefe. Detalles de este cariz son los que permiten sentir al jugador que es él quién rige los destinos del personaje del juego. Por desgracia, la aventura es más bien corta y, como suele pasar con los juegos pensados para pistola de luz, no tiene ningún sentido jugar sin la susodicha pistola. Dicho esto, vale la pena darle una oportunidad si es que, en algún rincón de tu casa, una G-Con no hace más que acumular polvo y otros ácaros por el estilo.

VEREDICTO



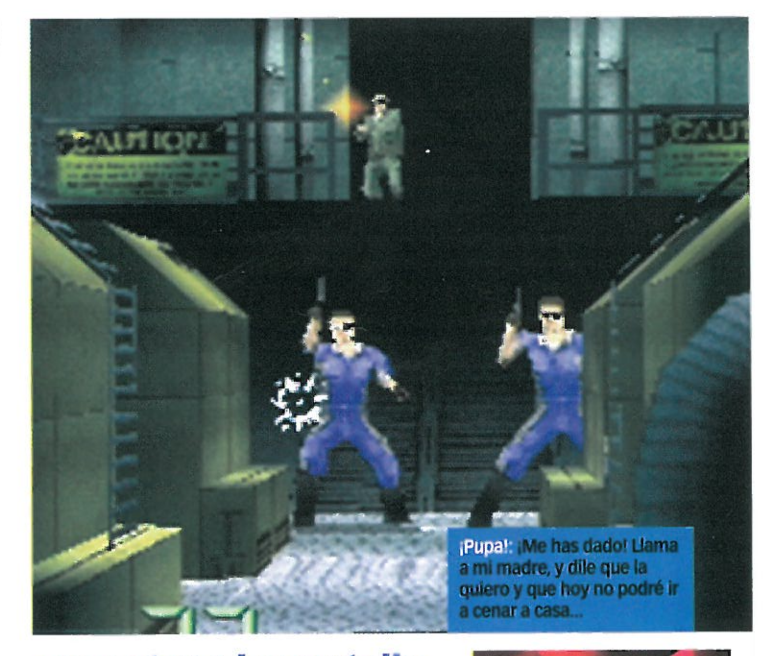
● GRÁFICOS 6
Funcionales y nítidos, pero no impresionan

● JUGABILIDAD 7
Los juegos deben entretener. Y este lo consigue

● DURABILIDAD 5
Es muy corto. Y no ofrece nada nuevo

CONCLUSIÓN
La novedosa libertad y la solidez de la jugabilidad redundan en un juego divertido




¡Pupa!: ¡Me has dado! Llama a mi madre, y dile que la quiero y que hoy no podré ir a cenar a casa...

«Apuntar a la pantalla con una pistola de plástico, y disparar a todo lo que se mueva es la mar de divertido»





Bonita estética. Aunque Final Fantasy IX nos recuerda mucho al séptimo capítulo de la saga, la verdad es que hay pocos títulos tan bonitos y espectaculares como este



Personajes. Si una cosa destaca siempre de cualquier juego de FF, es el diseño de los protagonistas de la aventura. Sencillamente deslumbrante

FINAL FANTASY IX

DATOS PRECIO **29,99 €** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** DISPONIBLE **SÍ**



Con el lanzamiento de *Final Fantasy X* a la vuelta de la esquina y con crecientes rumores e imágenes de *Final Fantasy XI* corriendo por Internet, siéntate en el sofá de tu casa y disfruta a un precio de risa de la *última fantasía* que ha pasado por tu querida gris.

Final Fantasy IX es una aventura con todas las de ley. Personajes entrañables, diálogos interesantes, escenarios espectaculares y acción y emoción sin límite. Cada título de esta saga es un paso adelante y, aunque este capítulo en concreto nos recuerda más a *Final Fantasy VII* que a *Final Fantasy VIII*, se trata de una secuela muy, pero que muy digna. *FFIX* es, posiblemente, el juego más espectacular que haya pisado nunca el terreno de PSone y, cualquier jugador que se precie y se considere aficionado a las videoconsolas debería, como mínimo, echarle un vistazo. Aunque le será muy difícil empezar a jugar con él y abandonarlo. Estáis avisados: ¡cuidado que engancha!

Al igual que en las anteriores aventuras, *FFIX* nos cuentas las aventuras de una creciente banda de héroes improbables. El protagonista se llama Yitán y es un ladrón que reconoce ser algo mujeriego y que luce una atractiva cola de mono. De hecho, también es la mar de diestro con la espada y, a medida que el juego avanza, se convertirá en tu principal guerrero.

Pero a medida que te adentres en la aventura, el argumento se complicará y te verás inmerso en una aventura de proporciones gigantescas. ¿Crees que estás preparado?



VEREDICTO



- **GRÁFICOS 9**
  Los conjuros de invocación son increíbles
- **JUGABILIDAD 9**
  Un sistema de habilidades revisado fantástico
- **DURABILIDAD 10**
  Dame tu mano y te mostraré el mundo...

CONCLUSIÓN

Uno de los mejores títulos para tu PSone y que ahora puedes adquirir muy bien de precio





«Disfruta a un precio de risa de la última fantasía que ha pasado por tu querida gris»

¿Tienes la tabla a punto? Pues vamos allá...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UNA TABLA DE MADERA ☑ CUATRO RUEDAS ☑ PAPEL DE LIJA ☑
UN PARQUE DESIERTO ☑ UN GRAN RESPETO A LA AUTORIDAD ☒

Selección de nivel

Fácil
- HABILIDADES BÁSICAS
- NIVEL UNO: FUNDICIÓN

Moderado
- NIVEL DOS: LOS ÁNGELES
- NIVEL TRES: RÍO DE JANEIRO
- RUEDAS EN LLAMAS
- NIVEL CUATRO: SUBURBIA

Enfermizo
- LECCIÓN MAGISTRAL DE TONY HAWK

Que la tabla no toque el suelo
Cómo ejecutar un salto convincente

1. Vuela desde las rampas, sobre las paredes, por encima de las barandillas. Un salto espectacular por los aires, con la tabla pegada a los pies, es el meollo de la cuestión. Cuando te acerques al punto desde el que vas a despegar, mantén pulsado ⊗ para agacharte sobre la tabla. Cuando quieras saltar, suelta ⊗ y verás cómo tu patinador empieza a volar.





2. Hay diversos tipos de salto. El No Comply va de perlas cuando vienes de una rampa, ya que para ejecutarlo debes mantener pulsado ↑ justo cuando sueltes ⊗ para el salto. Si necesitas más altura para tu pirueta, martillea dos veces ↑ cuando sueltes ⊗, de modo que actives un Boneless. Si pulsas R2 harás girar la tabla, de modo que tu patinador adquirirá posición de cambio.

3. Si en el aire pulsas dirección + ▢, ejecutarás una pirueta en el aire, mientras que con dirección + ◯, el patinador se decidirá por un movimiento de agarre. Los trucos con patada van de perlas para conseguir buenos marcadores en poco tiempo. Iniciar un combo gigantesco con un Boneless, seguido de un *kickflip* (salto con patada) o de talón (← o → + ▢), y rematado con un aterrizaje manual (pulsa ↑ y luego ↓) es lo mejor que puedes hacer.





4. Si saltas hacia una barandilla o bien pulsando una dirección + △, ejecutarás un «grindeo». Pulsa ↙, ↘, ↖ o ↗ para un grindeo ladeado, que suma más puntos que un simple ↓, ←, → o ↑. Empezando por un truco de patada con entrada manual, puedes pasar a un combo con «grindada» y anotarte muchos puntos. Si la salida de la «grindada» se produce con un combo y vuelves con un manual, podrás enlazar «grindadas» hasta que pierdas el equilibrio.

¿No hay marcha atrás?
El Halcón vuelve a la carga



PISTA CLAVE

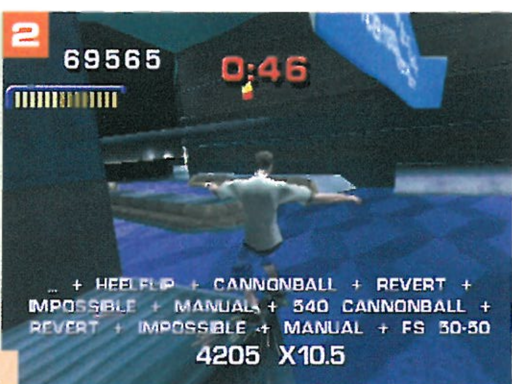
¡Chúpate esa!
Sólo conseguirás buenos marcadores si aprovechas hasta la última milésima de tu truco. Si antes de aterrizar te queda tiempo, ejecuta un pequeño agarre ◯, o un giro (R2) para multiplicar tus posibilidades.

Quizá la novedad más importante e increíble en el repertorio del Halcón sea el «revert». Enlazar «grindadas» y otros trucos callejeros para lograr puntuaciones astronómicas está muy bien pero, ¿qué me dices si la retahíla de piruetas fuera virtualmente infinita? Sería una pasada.

En las entregas previas de la trilogía de Tony Hawk, la concatenación de «grindadas» era la clave para conseguir puntuaciones importantes. En *Hawk's 3* también, pero con la llegada del «revert», las posibilidades de enlace son prácticamente infinitas. Imagina la combinación normal que te anota 300.000 puntos: escalada a una rampa y pirueta con agarre. Por norma general, aquí se acabaría todo. ¡Pero no es así! Puedes seguir: en la bajada, justo después de ejecutar el truco que estuvieras llevando a cabo, ponte en línea con la rampa como si fueras a aterrizar de forma normal. Endereza la tabla y apunta con el patinador hacia la dirección de su caída. En cuanto toque el borde de la rampa, pulsa R2 para ejecutar un «revert» (el «revert» cambia tu postura mientras desciendes por la rampa).

Para continuar con el combo, pulsa con rapidez ↑ y luego ↓ (o ↑ y ↓) para cambiar a un «manual». De esta forma puedes enlazar con la siguiente «grindada» (o, de hecho, con la rampa) para seguir ejecutando trucos por los siglos de los siglos.





La serie más fuerte

Grandes combos y puntuaciones aún más grandes

Puedes hacer acrobacias. Puedes hacer «manuals», ejecutar una acrobacia dentro de un «manual» e incluso pasar de Boneless a acrobacia, y de ahí a «manual». Felicidades. Ahora ya tocan cosas más importantes. Un empleo sutil de maniobras de enlace, tales como el «manual» y el «revert», puede proporcionarte el método más sencillo para asentarte en lo más alto de la tabla, y dejar a los colegas alucinando pepinillos.

Ejecuta un Boneless (martillea dos veces ↑ antes de soltar ⊗ cuando saltes), un *fliptrick* (cruceta +◎) y, antes de aterrizar, pulsa ↑, ↓ o ↓, ↑. De esta forma conseguirás la altura necesaria para ejecutar un truco rápido y aterrizar con un «manual». Si no te caes, estarás preparado para iniciar un gran combo.

No pierdas de vista la barra de equilibrio que tienes al lado del patinador para que no caiga. Ve a por una «grindada» y, justo antes de llegar, ejecuta otro Boneless. Mantén pulsada una dirección + △ para aterrizar con una «grindada» sobre el pasamanos o el borde y mantén el equilibrio hasta el final. Abandona con un salto y aterriza con un «manual».

Una vez fuera, dirígete de inmediato a una rampa. Sube y déjala con un truco (si saltas muy alto, prueba con un agarre en lugar de una patada). En cuanto toques el borde de la rampa al caer, pulsa R2 para ejecutar un «revert» sobre la rampa. Si eres rápido, pulsa ↑, ↓ para salir del «revert» con un «manual» y seguir con el combo. Ya puedes enderezar e ir a por una «grindada» para repetir tanto como puedas y conseguir puntuaciones de escándalo.



El truco que se repite

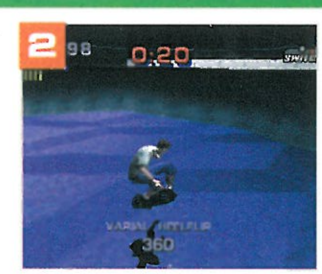
El método para encadenar una combinación mortífera



Cuando juegues por vez primera a un nivel, descubrirás tramos para piruetas que te pueden ir muy bien para sumar muchos puntos.

A medida que mejores tu técnica, deberás ir barruntando la forma de encadenar zonas a partir de piruetas. Gracias a la nueva opción de «revert», que te permite seguir multiplicando tu puntuación después de una rampa, puedes, en teoría, encadenar piruetas por los siglos de los siglos.





No te pierdas esta serie llevada a cabo en Canadá...

1. Buena salida
Nada más empezar, apunta con la tabla hacia la derecha y «grinda» sobre el pequeño muro, justo antes de saltar hacia otra «grindada» por el pasamanos que tienes justo a la derecha.

2. Mézclalo
Mientras avanzas por la barandilla, deberías saltar y utilizar ◎ + cruceta para ejecutar un buen puñado de piruetas antes de aterrizar en otra «grindada». Cuando el pasamanos gire, bájate y pasa a un «manual».



3. Toma barandilla
A continuación, dirige a tu patinador hacia los dos tramos de barandilla en paralelo que tienes en el aparcamiento. Salta sobre el de la derecha y «grinda» hacia la rampa que hay a los pies de la loma.

4. Bollo en el hoyo
Procura pasar por el hueco entre las dos barandillas si quieres el bonus, y continúa por la pendiente, combinando tantos giros, saltos y agarres como el ritmo y el tiempo te permitan.



5. Rampa arriba
Sal del pasamanos, ejecuta un «manual», y deja la rampa con una pirueta.





6. Retorno
Aterriza con un «revert», ejecuta un «manual», vuelve a las barandillas para acabar con más saltos y sumar más y más puntos. Eso sí, debes mantener el ritmo.

7. ¿Repetimos?
Ejecuta otro «manual», otra pirueta en la rampa y... ¡vuelta a empezar!



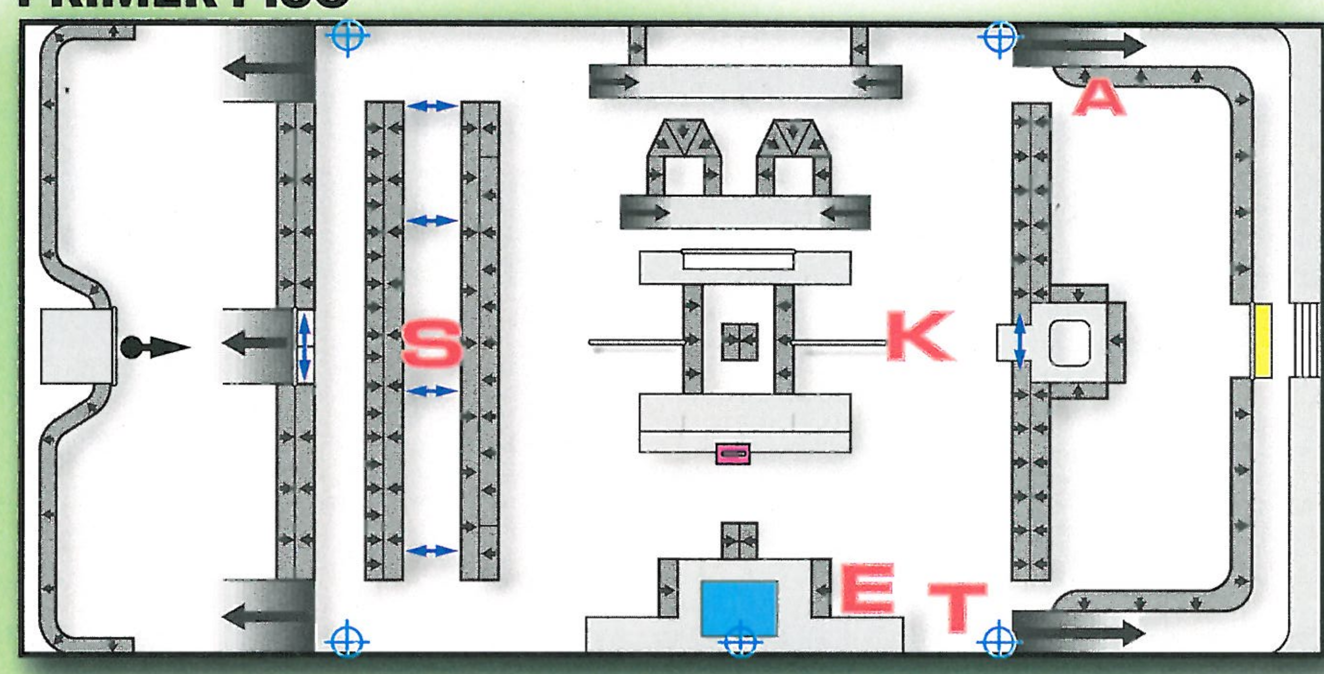
LA FUNDICIÓN – Nivel 1

Una introducción suave con pocas sorpresas y el espacio suficiente para experimentar y adquirir confianza

Los objetivos

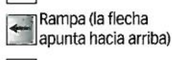
1. Puntuación alta 10.000
2. Puntuación profesional – 25.000
3. Puntuación de vértigo – 75.000
4. Recoge S-K-A-T-E
5. Válvulas desatascadas
6. Acciona la prensa
7. Propúlsate sobre el half-pipe
8. «Grinda» sobre la cabina de control
9. Encuentra la cinta secreta

PRIMER PISO

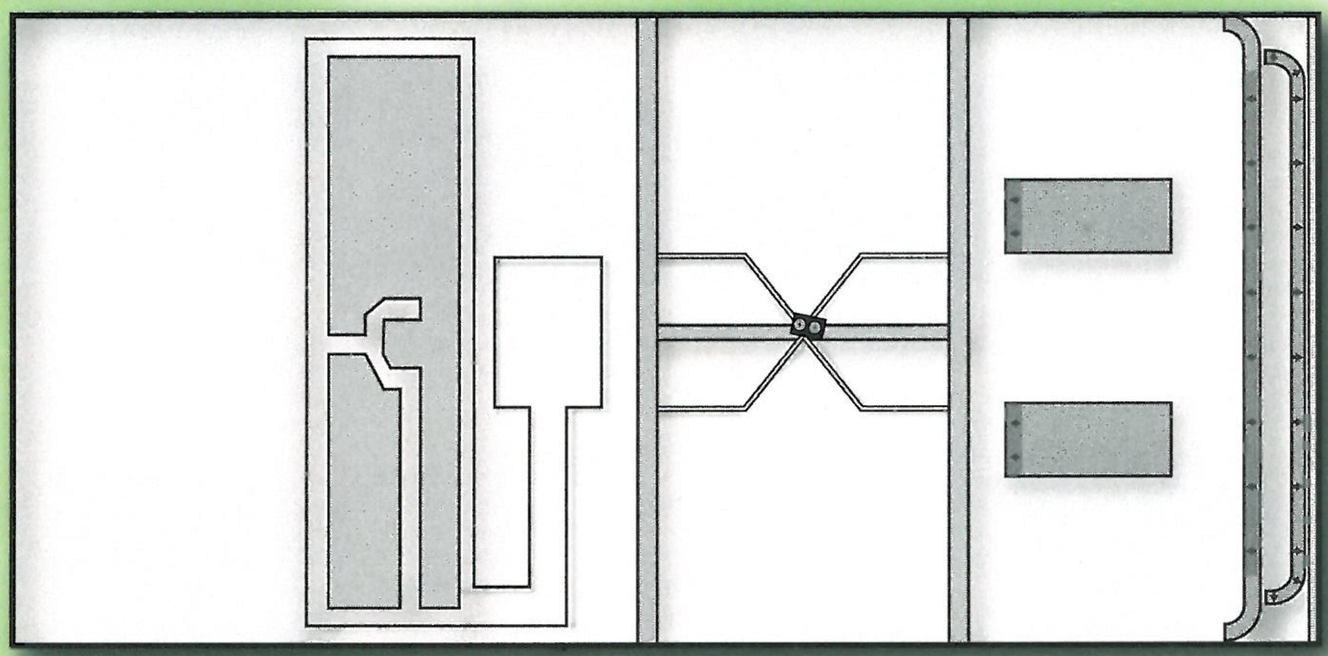


LEYENDA


- Salida


- Rampa (la flecha apunta hacia arriba)
- Baranda de grindeo
- Piscina de agua
- Letras S-K-A-T-E
- Válvulas
- Palanca prensa
- Cabina de control
- Huecos
- Cinta Secreta

PLANTA BAJA



Los objetivos y cómo superarlos

El primer nivel es una perita en dulce, así que ¡adelante!

1 Recoge S-K-A-T-E

Justo en mitad de la rampa de salida, puedes saltar sobre el *half-pipe* y recoger la primera letra que cuelga en el centro. Una vez en el otro lado sigue recto y «grinda» en la rampa, salta sobre la pequeña rampa del centro de la prensa y «grinda» por el segundo pasamanos. La K flota sobre esta barandilla.

Rodea el pozo de fundido (si no quieres morir) y sube por la rampa de la izquierda hasta la parte trasera del nivel: recoge la letra A que brilla en el aire al final del *half-pipe*. Si fallas, da media vuelta y «grinda» por el borde de la tubería para hacerte con ellas.

Coloca a tu patinador en lo alto del *half-pipe* y baja por el otro lado de la rampa. La pared debe quedar a tu izquierda mientras regresas a la salida del nivel. Salta y «grinda» sobre el pasamanos de tu izquierda; cuando llegues abajo, pulsa ⊗ para impulsarte por los aires y recoge la letra T.

Cuando aterrices puedes dirigirte al cuarto de tubo que hay a la derecha de la rampa, al lado de la pared de la izquierda, y recoger la última letra.













2 Acciona la prensa

Desde el punto de salida, salta sobre el *half-pipe*. Verás un raíl para «grindar» justo delante. Pasa por completo y dírigete hacia el lado derecho de la pared, a la derecha de la barandilla. Si «grindas» por la pared más pequeña que hay al lado, accionarás una palanca que se encargará de accionar la prensa.



3 Válvulas desatascadas

Para empezar, baja por la rampa de la derecha en lugar de por la que tienes delante. En cuanto llegues al final, paséate por la pared (salta al lado de la rampa y mantén pulsado Ⓐ) de la derecha y no te costará nada pasar sobre la primera válvula.



Sigue recto y sube por la rampa de la piscina de agua. En la pared que hay frente al agua tienes la segunda válvula; salta hacia ella para desatascarla. Baja por la rampa y pronto verás que al final de la siguiente rampa está la tercera válvula. Sube por la rampa y rodea la parte trasera del nivel. La cuarta válvula es una imagen reflejada de la tercera, al final de la rampa. Avanza pegado a la izquierda de las calderas, pero en cuanto las hayas pasado regresa a la pared de la derecha.

Al final de la última rampa (si estabas en el punto de salida, se trata de la rampa que quedaba justo a tu izquierda) tienes la última válvula. Avanza por la pared hasta ella y recógela para cumplir tu objetivo.



4 Propúlsate sobre el *half-pipe*

No es el objetivo más difícil del mundo, pero necesitarás un poco de práctica. Mantén pulsado ⊗ desde la salida, baja por la rampa y dirígete hacia el *half-pipe*. En cuanto entres en la rampa por el borde del tubo, pulsa dos veces ↑ y suelta ⊗ para ejecutar un Boneless sobre el *half-pipe*. Mientras estás en el aire, propúlsate (Cannonball) pulsando→ + ◎. Ajusta el aterrizaje con R1 y L1 para no perder la verticalidad y poder lograr tu objetivo.





5 «Grinda» sobre la cabina de control

En el otro extremo del nivel, frente al punto de salida, hay una cabina de control o un cuarto de tubo en el centro. Avanza por la ruta de la izquierda o la de la derecha hacia la cabina, ya que si vas por el centro te caerás en el foso de fundido. Rueda por el cuarto de tubo ladeado y mantén pulsada una dirección más Ⓐ para «grindar». No pierdas el equilibrio y pasa sobre la cabina para recoger el objetivo pertinente.



6 Encuentra la cinta secreta

Dirígete al cuarto de tubo de la cabina de control que hay en la parte trasera del nivel. Ejecuta unos cuantos trucos para adquirir velocidad y, cuando te sientas seguro, sube por la rampa con un Boneless y mantén pulsado ↑ + Ⓐ. Si vuelas lo suficientemente alto conseguirás «grindar» por el borde de la plataforma más alta.

Salta hacia la barandilla y después sobre la plataforma. Vuelve a ejecutar alguna acrobacia al salir de la rampa para adquirir velocidad y procura alinearte con las dos rayas del suelo. Una vez alineado, salta de la rampa y sube al piso. Mantén la «grindada» mientras vuelas por el aire y procura caer sobre las barandillas de una de las plataformas colgantes. Si consigues «grindar», avanza en equilibrio hasta el final y luego salta hacia el siguiente pasamanos para «grindar». No pierdas el equilibrio y encontrarás que la cinta secreta cuelga de la intersección de los dos pasamanos. Recógela y ¡fuera de aquí, chaval!



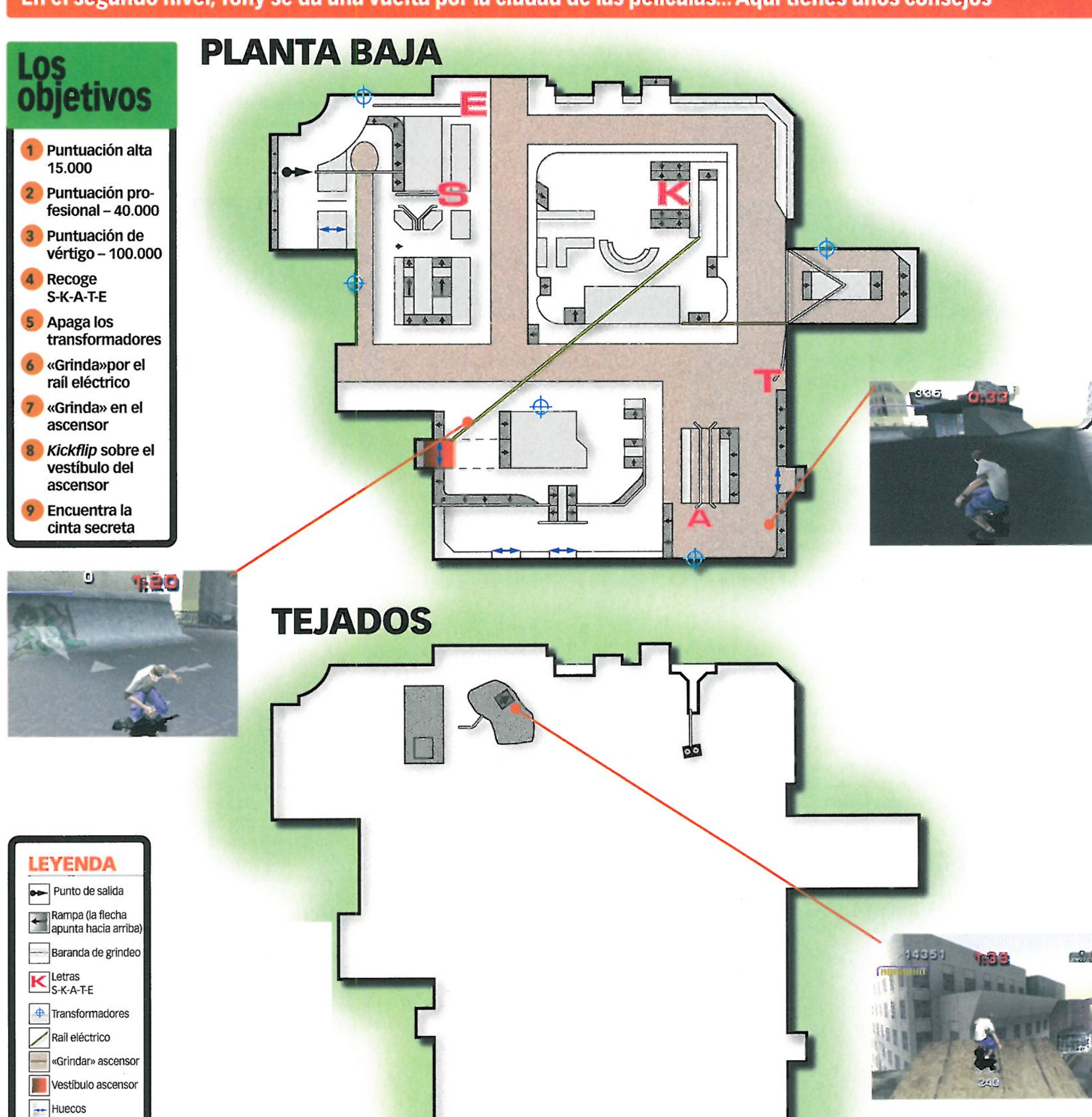


LOS ÁNGELES – Nivel 2

En el segundo nivel, Tony se da una vuelta por la ciudad de las películas... Aquí tienes unos consejos

Los objetivos

1. Puntuación alta 15.000
2. Puntuación profesional – 40.000
3. Puntuación de vértigo – 100.000
4. Recoge S-K-A-T-E
5. Apaga los transformadores
6. «Grinda»por el raíl eléctrico
7. «Grinda» en el ascensor
8. *Kickflip* sobre el vestíbulo del ascensor
9. Encuentra la cinta secreta



Los objetivos y cómo superarlos

Estructura similar, pero objetivos más complicados

1 Recoge S-K-A-T-E

Rueda por la loma y «grinda» sobre el pasamanos que hay a la izquierda de la zona del suelo a cuadros. Deja el pasamanos de un salto para recoger la letra S.

Avanza en línea recta hasta que llegues a un pequeño *half-pipe*: verás la letra K flotando encima. Tendrás que saltar sobre el tubo de izquierda a derecha para hacerte con la letra, ya que no puedes atraparla si saltas desde las rampas ejecutando piruetas. Cuando aterrices, sigue en línea recta y verás el túnel de lavado. «Grinda» por el pasamanos de la derecha para recoger la tercera letra.

Cuando estés al otro lado, da media vuelta y baja por el lado derecho del túnel de lavado. «Grinda» por la segunda mitad del cuarto de tubo de la pared de la derecha y pasa de aquí al pequeño raíl que sale del suelo, al final. «grinda» para recoger la letra T.

Baja al final y avanza por la carretera que dobla en la esquina izquierda. En la siguiente esquina verás que la última letra pende sobre un pasamanos para «grindar» a la derecha de la carretera. «Grinda» por la barandilla para regresar al punto de partida.









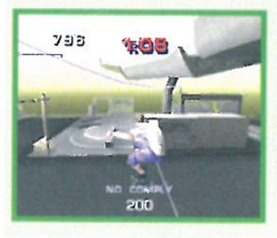

2 Apaga los transformadores

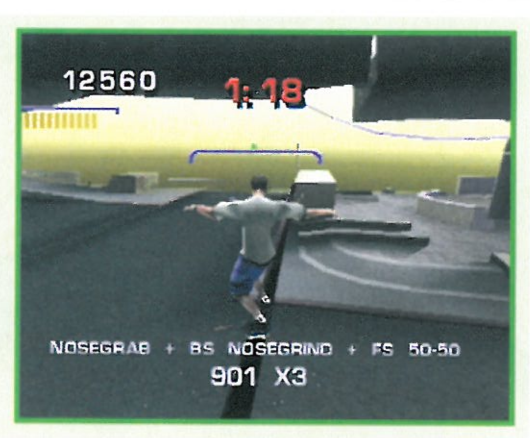
Dirígete a la pared izquierda en cuanto empieces y verás el primer transformador en lo alto de la rampa. Pasa sobre la pared para apagarlo. Pégate a la pared de la izquierda y no te bajes hasta que gires hacia la izquierda y entres en un hueco iluminado con luz eléctrica. En la pared tienes el segundo transformador. Sigue por la pared de la izquierda y a la derecha de los dos garajes que hay detrás del túnel de lavado encontrarás el tercer transformador. Atraviesa el túnel de lavado cuando lo hayas apagado y gira noventa grados hacia la izquierda cuando salgas. No subas por ninguna de las rampas de la izquierda; sigue recto. Cuando salgas a la calle verás el siguiente objetivo en la pared de la izquierda, justo antes de llegar al vestíbulo del ascensor. Cuando lo hayas apagado, gira a la derecha de modo que te alejes del ascensor y subas por la rampa que hay en la parte izquierda. El último transformador está contra esta pared, más o menos a media subida.



3 «Grinda» por el raíl eléctrico

Dirígete a la entrada del túnel de lavado (el lado opuesto a los garajes) y quédate enfrente. Si giras a la derecha verás un cuarto de tubo del que sale un raíl. Es el tubo al que tienes que pasar para llegar al raíl eléctrico. Patina hacia la rampa y empieza a subir. Mantén pulsado ↑ mientras saltas de modo que puedas pasar en lugar de saltar muy alto. Debes dejar la rampa en línea recta pero por el lado derecho. Cuando estés el aire mantén pulsado Ⓐ para aterrizar sobre el raíl y «grindar». Cuando llegues al final, salta por la derecha y aterriza «grindando» en el borde derecho del bloque al que está pegado el raíl. Sigue «grindando» hasta subir al raíl y no pierdas el equilibrio hasta el final para recoger el objetivo del raíl eléctrico.

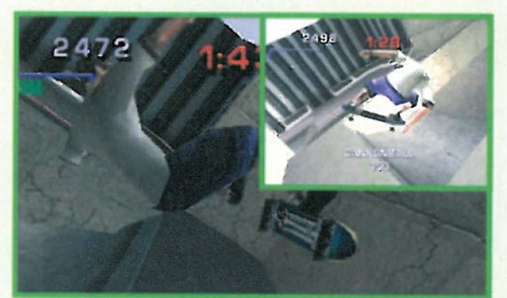





4 «Grindar» en el ascensor

Aquí hace falta mucho equilibrio y nervios de acero. Dirígete al vestíbulo (el tramo de las ventanas de cristal) y patina por la pared para activar el interruptor y llamar al ascensor. En el otro extremo del vestíbulo se abrirán las puertas. Entra para subir a lo alto del edificio. Cuando estés arriba, dirígete a la esquina izquierda, salta fuera y «grinda» por el cable que baja hasta el piso de abajo. No dejes de ejecutar combos, emplea trucos con las piernas (cruceta + ⓪) para mantener el equilibrio más rato, pero procura no salirte del cable. Tienes que sobrevivir al aterrizaje al final del raíl para recoger el bonus, así que no hagas tonterías.





5 *Kickflip* sobre el vestíbulo del ascensor

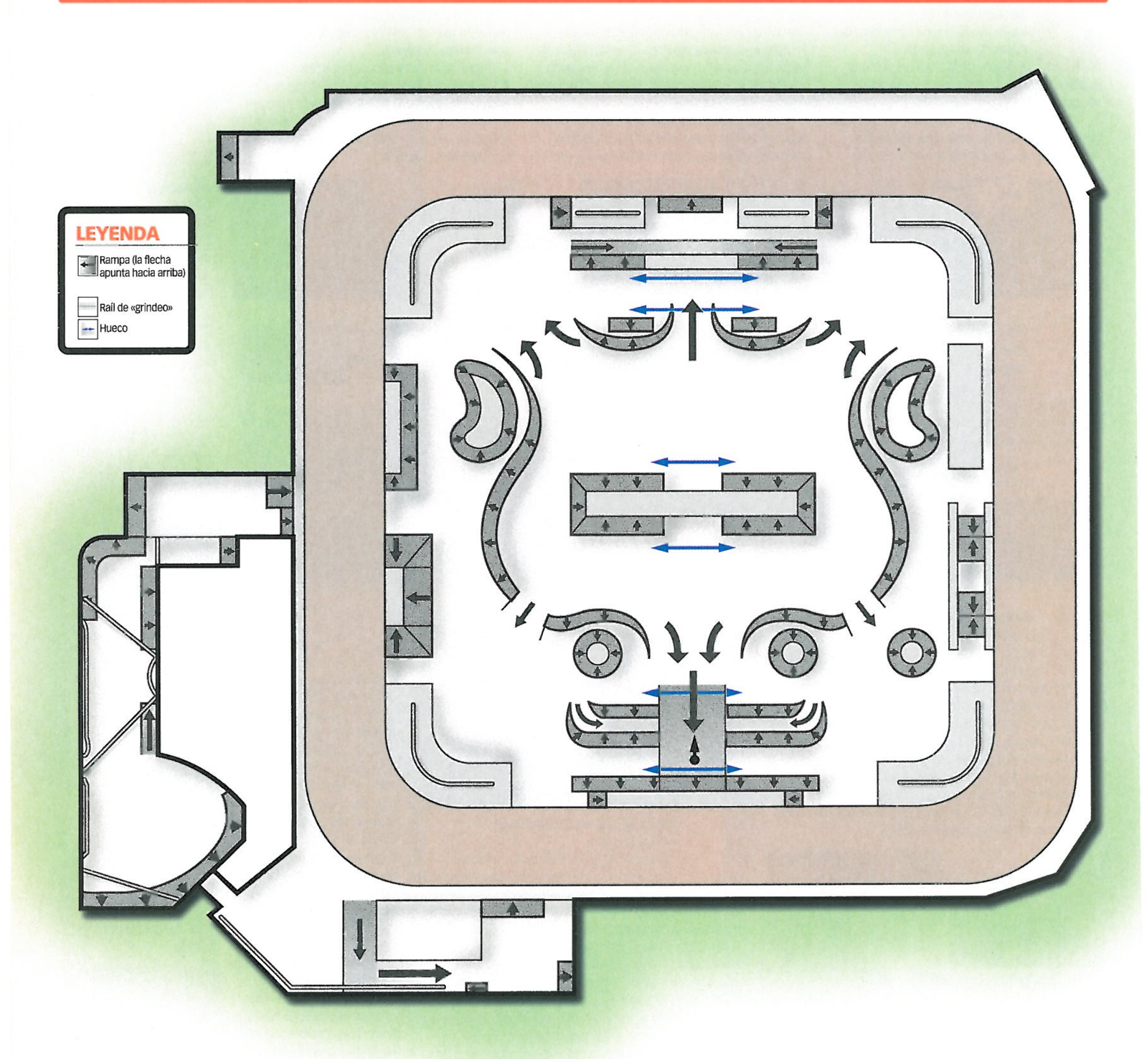
Vas a necesitar buenos saltos y mucha altura para conseguirlo, y también bastante velocidad. Pasa al interminable *half-pipe* que hay sobre el vestíbulo del ascensor y ejecuta unas cuantas piruetas. Cuando hayas adquirido bastante velocidad, pasa a la rampa que hay debajo. Ábrete un poco cuando te acerques a la rampa que hay enfrente, en el suelo, y a continuación gira de modo que te sitúes en un ángulo de 45º entre la pared del vestíbulo y el borde de la rampa. Cuando entres en la rampa, ejecuta un Boneless en el aire y pulsa ← + ⓪ para pasar a un salto con patada (*kickflip*). Si entraste con la velocidad adecuada, habrás cruzado todo el vestíbulo, y aterrizarás en la rampa que hay al otro lado. Pero no es nada fácil.

6 Cinta secreta

Dirígete al cuarto de tubo de la cabina de control que hay en la parte trasera del nivel. Cuando te sientas a gusto, sube por la rampa con un Boneless y mantén pulsado ↑ + Ⓐ Si consigues la altura suficiente, «grindarás» por el borde de la plataforma más alta. Sal de un salto sobre el raíl y pasa a la plataforma. Adquiere velocidad y ponte en línea con las dos rayas del suelo. Una vez alineado, salta de la rampa y entra en el nivel. Mantén la «grindada» mientras estás en el aire y procura caer sobre los pasamanos de una de las plataformas colgantes. Si «grindas» por una de ellas, mantén el equilibrio hasta el final y luego salta hacia la siguiente barandilla para «grindar». La cinta está en la intersección.

RÍO DE JANEIRO – Nivel 3

El bueno de Tony se desplaza a Brasil para competir. Sambea tantos puntos como puedas





Ruedas en llamas

¿Te gustaría convertirte en una leyenda de *Tony Hawk's*? ¡Pues no te cortes ni un pelo!

FÁCIL



☐ ¡CONSEGUIDO! 50 puntos

Kickflip (← + ⊡)
Un salto de fácil ejecución que puedes ejecutar dónde y cuando quieras, partiendo de un ollie

RETORCIDO



☐ ¡CONSEGUIDO! 100 puntos

Heelflip 180 (↓→ + ⊡ + giro)
Un salto flipante

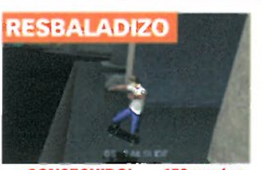
SOLOMILLO



☐ ¡CONSEGUIDO! 150 puntos

Boneless 180 (↑,↑ suelta ⊗ + giro)
Inténtalo en el suelo

RESBALADIZO



☐ ¡CONSEGUIDO! 150 puntos

Derrape FS morro/cola (← + △)
No se requiere excesiva habilidad

CAÍDA LIBRE



☐ ¡CONSEGUIDO! 150 puntos

Big Drop (pulsa ⊗ al impactar)
Primero busca un risco

SIN PARAR



☐ ¡CONSEGUIDO! 250 puntos

Kickflip x4 (← + ⊡ x4)
Deberás saltar muy alto para lograrlo

RASCADA



☐ ¡CONSEGUIDO! 250 puntos

Bluntside FS 5-0 (↓, ↓ + △)
Mueve tus caderas

ROTACIÓN



☐ ¡CONSEGUIDO! 300 puntos

Salto de cola Boneless 540 (Boneless,→ + ⊡ giro)
Aterrizaje perfecto

NUDILLOS



☐ ¡CONSEGUIDO! 300 puntos

Fingerflip (→,→ + ⊡)
No emplees una rampa

PATÉTICO



☐ ¡CONSEGUIDO! 350 puntos

BS Feeble (↓ + → + △)
Cuidado con los tobillos

VÉRTIGO



☐ ¡CONSEGUIDO! 500 puntos

Mantén la Calma + Que No Cunda El Pánico («grinda» las luces del aeropuerto)
Consigue las tres luces

¡FUEGO!



☐ ¡CONSEGUIDO! 600 puntos

Cannonball 540 (→ + ⊡ + giro)
Ya no estás en el circo

ELVIS



☐ ¡CONSEGUIDO! 600 puntos

BS Rock and Roll 180 (⊗, ↓ + △)
Ve hacia el borde en perpendicular

MORTAL HACIA ATRÁS



☐ ¡CONSEGUIDO! 750 puntos

Kickflip, manual, heelflip (⊗, ← + ⊡, ↓, ↑, → + ⊡)
Una buena forma de enlazar con «grindeos»

GENUINO



☐ ¡CONSEGUIDO! 750 puntos

***Ollie* de pega con *heelflip* (R2, L2, ⊗, ↘ + ⊡)**
Te costará aterrizar recto

ESPECIAL A



☐ ¡CONSEGUIDO! 750 puntos

FS Layback Feeble (←, → + △)
Como te duermas lo tienes claro

ESPECIAL B



☐ ¡CONSEGUIDO! 800 puntos

Madonna Flip DBL KF (→, ← + ⊡)
El segundo agarre especial de Rune Glifberg

GIRO LOCO



☐ ¡CONSEGUIDO! 800 puntos

Boneless 720 (↑,↑ suelta ⊗ + giro)
Elevación máxima

IMPOSIBLE



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.000 puntos

720 Sal Flip x2 (←, ← + ⊡ x2 + giro)
Hazlo en un cuarto de tubo normal

GIRO INCONFORMISTA



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.000 puntos

Ollie 900 (⊗ + giro)
Para ejecutarlo necesitarás estadísticas de Cuelgue, Ollie y Giro alucinantes

GRINDEO LARGO



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.000 puntos

Cruza toda la baranda (Recto, ↗ + △)
Pásate la baranda del ascensor de LA hasta el final

Tu puntuación

0 – 1.550
¡Aburres a las ovejas!

1.600 – 2.450
¿Y te crees un buen patinador? Consulta los trucos, anda

2.500 – 3.950
¡Todavía te falta mucho por aprender!. ¡Ponte manos a la obra!

4.000 – 5.950
Vas mejorando, pero todavía no eres un auténtico Halcón

6.000 – 8.350
¡Vas disparado hacia la cima! Pero todavía te faltan algunos peldaños

8.400 – 9.450
¡Felicidades! Unas pocas piruetas más y podrás codearte con los mejores

9.500 – 10.600
¡Estupendo! ¿Me puedes firmar un autógrafo?

La máxima puntuación en la redacción de PlayStation Magazine la consiguió, evidentemente, nuestra bienamada directora. ¿Quién le tose después de anotarse 10.600 asombrosos puntos?



Suburbia – Nivel 4

Zonas amplias y un *half-pipe* medio decente para un nivel que te pondrá a prueba



1. Puntuación alta 20.000
2. Puntuación profesional 50.000
3. Puntuación de vértigo 150.000
4. Recoge S-K-A-T-E
5. El terror de los electrodomésticos
6. Irreverente con las parabólicas
7. Hiela al hombre de los helados
8. Salto de 360 en torno a la veleta
9. Encuentra la cinta secreta

START

LEYENDA

- Punto de salida
- Rampa (la flecha apunta hacia arriba)
- Baranda de grindeo
- Letras S-K-A-T-E
- Electrodomésticos
- Gran columna amarilla
- Parabólica
- Veleta
- Huecos
- Cinta secreta

Los objetivos y cómo conseguirlos

Ayuda a Tony a llegar hasta el aeropuerto

1 Recoge S-K-A-T-E

Las tres barandas para «grindar» que tienes delante nada más empezar son la introducción a un combo enorme, y la primera letra de S-K-A-T-E pende sobre la baranda del centro. Sube por las tablas de madera y entra en el *half-pipe*, pasa al de la derecha por la rampa más alejada y, de paso, recogerás la K. Cuando aterrices, da media vuelta y regresa a la rampa sobre la que aterrizaste. «Grinda» por la derecha hasta lo más alto y sigue hasta doblar la esquina y recoger la tercera letra, que está casi al final del siguiente cuarto de tubo. Pégate a la pared de la izquierda y entrarás en la zona de la piscina. La T cuelga sobre un borde de la piscina. Al lado de la casa que hay al lado tienes un cuarto de tubo, y justo encima pende la última letra que andabas buscando.









3 Irreverente con las parabólicas

«Grinda» las tres barandas de la salida, da media vuelta y «gríndalas» también en dirección contraria. Cuando aterrices estarás preparado para saltar de la pequeña rampa y caer sobre el tejado del edificio. Utiliza la baranda para «grindar» que sobresale si puedes aterrizar justo sobre el tejado. En el extremo derecho del tejado encontrarás la primera parabólica. Cuando la hayas golpeado, regresa al punto de salida y vuelve a «grindar» por las tres barandas. Antes de subir a los tablones de madera, gira a la derecha y dirígete a la rampa de color suave. En lo alto del edificio que aguanta esta rampa está la segunda parabólica. Salta al final del edificio y gira a la derecha cuando llegues al cuarto de tubo que hay en el borde del nivel. Pasa el edificio y da media vuelta para que puedas subir por la rampa y al tejado. Aquí encontrarás la última parabólica.

4 Hiela la furgoneta de los helados

Desde la salida, patina hacia la izquierda y busca la enorme columna amarilla. A ambos lados hay dos pequeños cuartos de tubo. Supera uno de ellos como si quisieras pasar al siguiente y, al hacerlo, corta el cable que la aguanta y la columna caerá sobre el tipo de los helados.



5 Salto de 360 en torno a la veleta

«Grinda» las tres barandas que hay frente a la salida (de nuevo), da media vuelta (de nuevo), y «gríndalas» de nuevo (de nuevo). Salta hacia lo alto del tejado en el que encontraste la primera parabólica, pero en esta ocasión ve hacia la izquierda y no hacia la derecha.

Sigue el resalto del tejado y ejecuta un salto de 360° cuando llegues al final. Si ejecutas la pirueta a tiempo alcanzarás el objetivo del nivel. Si no, te pegarás un talegazo tan tremendo en la piscina que no vivirás para contarlo.



6 Encuentra la cinta secreta

Para obtener la cinta secreta, debes congelar primero al tipo de los helados (véase punto 4). Hecho esto, dispondrás de una nueva baranda por la que «grindar»; salta al final. Espera hasta el final del ascenso y despídete con un Boneless si es que puedes. Con un poco de práctica podrás elevarte lo suficiente para recoger la cinta que hay en la bajada, aterrizar (puede que incluso con un «manual»), y alejarte patinando como un profesional.







2 El terror de los electrodomésticos

Si sigues las tres «grindadas» por las barandas y entras en el *half-pipe* por los tablones de madera, darás de morros con el primer electrodoméstico que hay justo en lo alto de la rampa más alejada. Una vez conseguido, sal de la rampa y dirígete a la casa que hay detrás de la valla, y rodea la parte trasera de la rampa, por debajo de los tres tablones de madera por los que acabas de pasar.
Sal con un «*ollie*» de la rampa blanca y pasa al edificio bajo que hay



enfrente para derribar el segundo electrodoméstico. Si saltas por encima, mantén pulsado ↓ + ← o ↓ + → para girar y quedarte en el tejado de cara a una nueva pasada. Sigue patinando y gira a la derecha cuando llegues al final del nivel. Entrarás en la zona de la piscina, y encontrarás el tercer electrodoméstico en el borde. Derríbalo y utiliza la rampa del *graffiti* que hay al lado de la pared más alejada para saltar sobre la pared y acceder a la zona siguiente, dónde hallarás el cuarto electrodoméstico en el borde de un cuarto de tubo. El último está en el plano que hay al otro lado del medio-estadio. ¿Te ha dolido mucho?

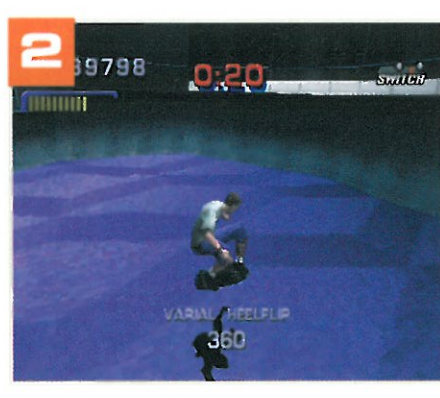
Lección magistral de Tony Hawk

Primera lección

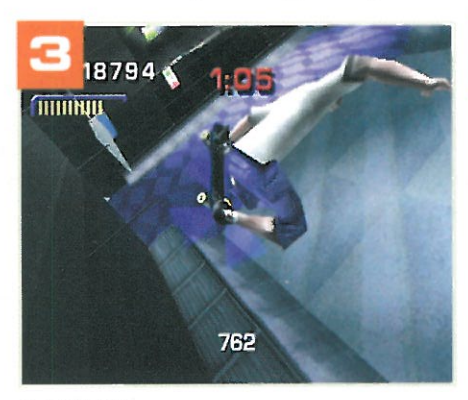
Si ardes en deseos de emular las acrobacias que te presentamos el mes pasado en el vídeo de *Tony Hawk's 3* y no tienes manera de conseguirlo, deja de preocuparte porque a continuación te damos algunos consejos de los buenos. Así pues, vuelve a cargar el disco del número anterior y mientras disfrutas de las imágenes del «halcón», no pierdas detalle de lo que te contamos aquí.



1. GRINDAR
Prueba a pulsar Ⓐ y cualquier dirección en la cruceta para sacar el máximo provecho de elementos tales como bordillos, barandas, paredes y demás.



2. SALTO
Pulsa ▣ y cualquier botón de dirección para apartar la tabla de tu cuerpo.



3. AGARRE
Estas maniobras te permiten anotar muchos puntos en poco tiempo. También puedes mantener pulsado ◎ para ejecutar agarres más prolongados.



4. MANUAL
Un truco ideal para enlazar «grindadas» y, con un poco de práctica, también retornos.



5. REVERT
Un simple giro de la tabla al aterrizar que te permite pasar a un «manual» y, a partir de ahí, encadenar con otro tipo de trucos en rampa que concatenen toneladas de combos.



6. ACROBACIA EN EL BORDE
La acrobacia en el borde es una maniobra estática que pone punto y final a una pirueta, pero cuyo aspecto puede resultar muy espectacular. Ejecútalo si andas escaso de puntos.



Alivio rápido

TIENE TABLAS
Si, Dios no lo quiera, te caes de la tabla, no desesperes. Martillea todos los botones del *joypad* para que tu patinador vuelva a subirse al monopatín y continúe patinando a una velocidad superior a la normal. En su remontada, puedes pulsar ⊗ para ejecutar un *ollie*, ← + ◎ para saltar en el aire, y luego ↑ y ↓ para aterrizar con un «manual». Si la velocidad es la adecuada, puedes incluso iniciar un combo realmente grande; en caso contrario, sigue ejecutando trucos de manos y piernas para enlazar un combo con las ruedas en el suelo.

7. COMBOS
No está nada mal eso de combinar piruetas básicas. Una «grindada» seguida por un giro y rematada con un «manual» te permite multiplicar los ceros de tu marcador.

Una guía espectacular de los puzzles más desconcertantes



HARRY POTTER
Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Selección de nivel

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
GAFITAS DE EMPOLLÓN ☑ UNA CICATRIZ HORRENDA EN LA FRENTE ☑
FAMA MUNDIAL ☑ UN VÍDEO DE JUAN TAMARIZ ☒

Introducción
¡Que empiece la búsqueda!

Puede que Harry Potter sea un mago de lo más listillo, pero en su camino encontrará un montón de obstáculos y unos cuantos personajes siniestros que no dudarán en intentar poner punto y final a la búsqueda de la Piedra Filosofal de Harry. Además de las diferentes misiones y retos del juego, Harry tiene que descubrir un montón de secretos, imprescindibles si quieres granjearte algunos puntos Casa vitales para Gryffindor. ¿Y qué ganas con los puntos? Bueno, evidentemente la Copa de la Casa, que actualmente ostenta Slytherin. Así pues, ¿tienes lo que hace falta para hacerte con la copa y recoger todos los cromos de Magos y Brujas famosos? Estamos seguros de que te atascarás en algún punto del camino, de modo que te aconsejamos que sigas al pie de la letra esta guía y en un abrir y cerrar de ojos conseguirás vencer a Quien-tú-sabes con facilidad y convertirte en el rey del campo de Quidditch. Y eso no es todo amigos, encima te contamos cómo conseguir todos los cromos de Magos y Brujas famosos. Venga Harry, ¡ponte las pilas!



¿Problemas? Nuestra guía *PSMag* te ayudará a pasarte los retos más chungos



Las clases de brujería de Harry
Lecciones que debes empollarte

Para aprender conjuros, Harry tiene que asistir a sus clases. Hay límites temporales que Harry debe respetar para llegar a clase a tiempo. Si llega tarde, perderás preciosos puntos Casa. Asegúrate de recoger todas las Grageas de todos los sabores antes de entrar en clase porque las necesitarás más tarde. Si fallas y no consigues recoger todas las grageas, selecciona la opción «intentar de nuevo» cuando llegues a los profes.



Grageas de todos los sabores
Recóge todas las grageas y desbloquea los secretos



PISTA CLAVE
Regalos para todos
Completa el juego y serás recompensado con un nivel especial extra. Se trata de una fase que se asemeja a una galería de disparo, con regalos suculentos volando por los aires y a los que deberás disparar lo más rápido que puedas

SIRVIENDO A LOS WEASLEY
Si recoges todas las Grageas de todos los sabores y se las das a Fred y a George, conseguirás a cambio las contraseñas de los retratos. Pulsa ◎ para decirle la contraseña a los retratos y, a cambio, te darán objetos secretos.



CERA DE OÍDOS
El primero objeto secreto es la Nimbus 2000, que Harry obtendrá cuando haya recogido todas las grageas amarillas y tenga en su poder la contraseña del viejo barón en la sala de los retratos.



ARÁNDANO
El segundo retrato se encuentra cerca de la cabaña de Hagrid. Te dará el cromo Dumbledore de Magos y Brujas famosos en cuanto hayas recogido todas las grageas de color azul.



MOCO DE TROL
Un montón de armaduras Quidditch será tu recompensa por recoger todas y cada una de las grageas verdes y obtener la contraseña del retrato situado junto a la entrada de las mazmorras.



GUINDILLA
El último retrato, situado en la sala de retratos superior del castillo, te entregará el Dúo Knockback Jinx cuando le des a Fred y a George todas las grageas rojas.

Los Cromos de Magos y Brujas famosos

Cómo encontrar los 17 cromos para tu colección

1 **Merlín, Medieval**: pulsa ◎ para cruzar la librería de la sala común.



2 **Salazar Slytherin**: cuélate por la librería situada junto a las escaleras en el Gran salón de entrada.



3 **Cornelius Agrippa**: cruza la librería secreta situada delante de la Galería de armaduras.



4 **Derwent Shimpling**: dirígete a la puerta secreta situada a la izquierda de la entrada junto al primer Pluffskein.

5 **Hengist de Woodcroft**: métete en la entrada secreta situada junto a la entrada de la Puerta de las gárgolas y dispara un Flipendo a la carta suspendida sobre las luciérnagas.

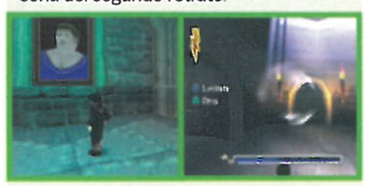




6 **Newt Scamander**: completa el reto Bertie Bott en la sala secreta situada junto al segundo retrato.

7 **Morgan Le Fay**: termina el otro reto cruzando el umbrío muro situado cerca de la cabaña de Hagrid.

8 **Albus Dumbledore, director actual**: recoge todas las grageas azules para conseguir la contraseña del segundo retrato.



9 **Edgar Stroulger**: encuentra el gato en la mazmorra y elévalo hasta que llegue al fogón.

10 **Bowman Wright**: después de estropear la trampa de Quirrel en las mazmorras (donde ha usado el Verdimillious), trepa al saliente situado a mano izquierda y dirígete a la puerta. Encontrarás tres librerías secretas que deberás cruzar.

11 **Cassandra Vablatsky**: igual que en el caso anterior, completa los retos del caldero para conseguir las cartas.



12 **Godric Gryffindor**: Exactamente igual que en los casos de los cromos diez y once, aunque en esta ocasión se encuentra situado en lo alto de la sala de escaleras secreta.

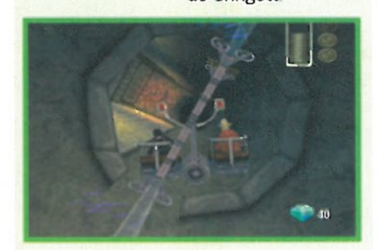


13 **Roderick Plumpton**: cruza la librería situada junto a la sala de retratos superior del castillo y termina el reto del gatito.

14 **Ignatia Wildsmith**: recoge todos los Knuts y todas las Gemas en la mina de Gringott.

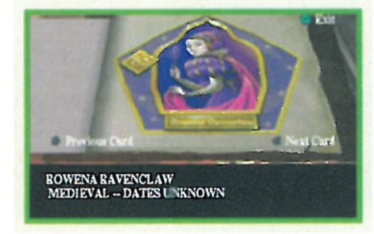


15 **Bertie Bott**: recoge todas las Hoces y todas las Gemas en la mina de Gringott.



16 **Helga Hullfepuff**: recoge todos los Galones y todas las Gemas en la mina de Gringott.

17 **Ravenclaw, Medieval**: en la senda del unicornio, dirígete hacia el callejón sin salida pasada la segunda tortuga y utiliza un Flipendo para conseguir la carta situada encima de las luciérnagas.



Ríete del Snitch

Reglas básicas del Quidditch

A lo largo del juego, Harry deberá demostrar sus habilidades al volante de la escoba en una serie de entrenamientos, retos y competiciones Quidditch de lo más chungos.

1 Mantén pulsado ⊗ para tomar velocidad y volar a través de los aros.
2 Reduce la velocidad pulsando ⊗ si tienes que describir una curva cerrada.
3 Esquiva los obstáculos y a esos asquerosos Bludgers.
4 La sincronización es vital. Pulsa ⊗ cuando el Snitch se ponga al alcance de Harry.

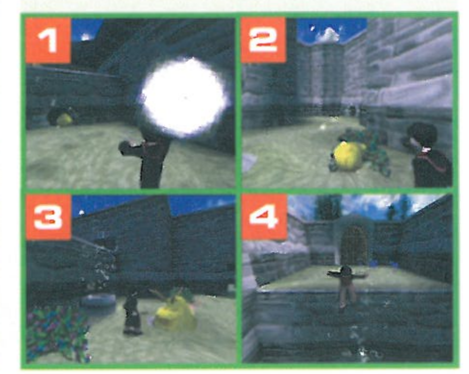


Domestica un Pluffskein

Echa mano de las bolsas de ruidos

Para hacerte con algunas grageas azules tendrás que saber cómo guiar los Pluffskein. Es fácil manipularlos siempre y cuando no les pierdas de vista ni un instante.

1 Lánzale un Flipendo para atraer su atención.
2 Guíalo hasta los arbustos para que se alimente y crezca.
3 Sitúate junto al respiradero del medio: él saltará encima y lo bloqueará.
4 Utiliza los otros respiradores para llegar a las puertas y a las grageas.

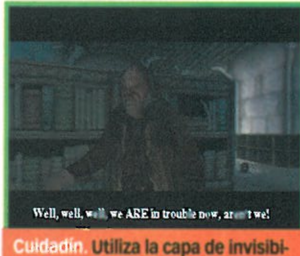


Haré de mi capa un sayo...
Cómo esconderte de Filch y la señorita Norris

Uno de los retos más difíciles de este juego se encuentra en el Pasillo Prohibido. En él, Harry debe escurrirse por delante de Filch sin que éste lo vea. La forma más sencilla de conseguirlo es esperar a que Filch esté mirando en otra dirección y pillar rápidamente la capa, que hará que Harry se vuelva invisible. A continuación, recoge la llave y sal de la habitación. En las últimas habitaciones, el gato de Filch le alertará de tu presencia si te ve, de modo que mejor será que no te cruces en su camino. Si te pillan con las manos en la masa, tendrás que empezar el reto desde la entrada del Pasillo Prohibido, de modo que no te encantes y mantente lo más oculto posible.







Cuidadín. Utiliza la capa de invisibilidad para esquivar a Filch. La magia sólo dura un rato, de modo que pisa a fondo el acelerador o sabrás lo que es bueno

El banco de Gringott
La atracción más monstruosa a este lado de las Torres Alton

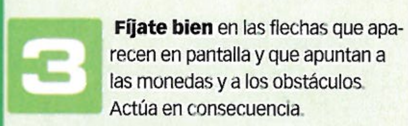
Una vez dentro de la cripta, tienes que subirte a los carritos y recoger monedas. Asegúrate de esquivar bien los obstáculos porque perderás un montón de monedas si te alcanzan.



1. **Inclina el carrito a** izquierda y derecha utilizando el mando para recoger las monedas y esquivar los obstáculos.
2. **Mantén pulsado** ⊗ para bloquear el carrito y conseguir detener la inclinación descontrolada. Un carrito estabilizado son muchas más monedas.
3. **Fíjate bien** en las flechas que aparecen en pantalla y que apuntan a las monedas y a los obstáculos. Actúa en consecuencia.
4. **Recoge** todas las monedas para conseguir más gemas. Hazte con todas para obtener los Cromos de Magos y Brujas famosos.



Un viajecito movido. Recoge todas las monedas





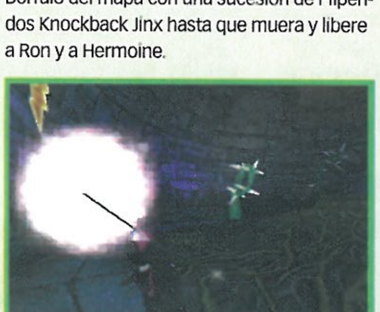


El cepo del diablo
Encárgate de los cuidados del jardín

En cuanto hayas mandado a Fluffy a sobar, tienes que vencer al Cepo del diablo y liberar a tus amigos, atrapados en sus raíces. Para conseguirlo, primero destruye los tallos exteriores en el orden correcto: en primer lugar, dispara un Flipendo Knockback Jinx al tallo que sólo tiene un grupo de pinchos y luego lánzale otro al tallo que tiene dos grupos de pinchos. A continuación, destruye el tallo que tenga el número consecutivo de pinchos y así sucesivamente hasta que aparezca el tallo central. Para cargártelo, mantén pulsado R1 para apuntar correctamente y empieza a correr en círculos a su alrededor sin parar. Bórralo del mapa con una sucesión de Flipendos Knockback Jinx hasta que muera y libere a Ron y a Hermoine.



Un asunto espinoso. Primero cárgate los tallos que flanquean el final de la sala, luego apunta y liquida la enorme planta que brota del centro





El reto del ajedrez
Incluso Gary Kasparov tuvo problemas con esta joya...

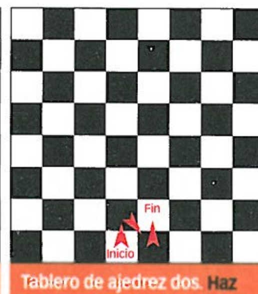
Puede que el reto más rebuscado y que más concentración necesita en todo el juego sea la batalla de ajedrez. El reto consiste en tres tableros de ajedrez con seis fichas cada uno. Cada vez que Harry mueva una ficha del tablero, el resto avanzará un espacio hacia él. El truco es conseguir que las piezas «se maten» unas a otras atrayéndolas a la misma casilla del tablero. Sigue los esquemas de los movimientos de Harry que incluimos bajo estas líneas y seguro que no tendrás problemas para pasarte este reto en un periquete.



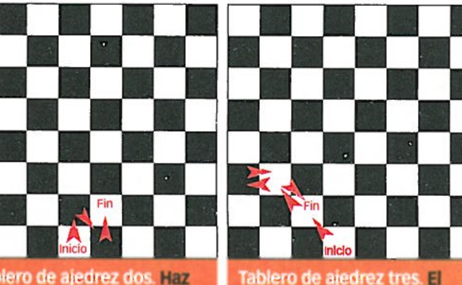
¿Hace una de tableros? Nuestros diagramas te ayudarán, seguro



Tablero de ajedrez uno. Uno fácil para empezar. Limítate a seguir esta ruta



Tablero de ajedrez dos. Haz que las piezas luchen entre sí

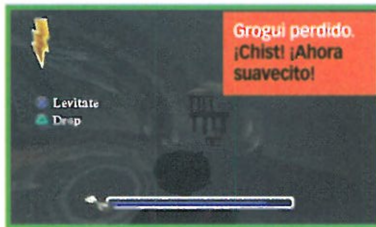
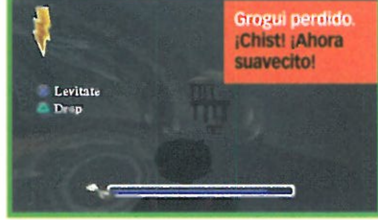


Tablero de ajedrez tres. El juego final es algo más chungo

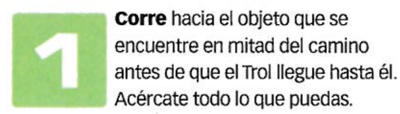
El trol grogui

La criatura de fétido aliento vuelve de entre las chicas

El Trol que has machacado antes en los lavabos de chicas está aún medio grogui. No es de extrañar, pues, que cuando vuelva en sí no esté saltando de alegría precisamente y empiece a recorrer, entre topetazos, el mugriento pasillo. Con la ayuda de tu hechizo Wingardium Leviosa tienes que conseguir que Harry encante y aparte los objetos del camino del Trol antes de que éste los alcance (o te pille a ti de rebote).

Grogui perdido. ¡Chist! ¡Ahora suavecito!



1 **Corre** hacia el objeto que se encuentre en mitad del camino antes de que el Trol llegue hasta él. Acércate todo lo que puedas.

2 **Encanta** el objeto pulsando ⊗ y, a continuación, elévalo rápidamente y colócalo en el otro lado del pasillo.

3 **Pulsa** START + ⊡ + R2 para dejar caer los objetos. Evita que el objeto golpee contra el suelo con mucho estruendo o el Trol se despertará.

4 **Cuando** hayas terminado, corre hasta dejar atrás el agujero del suelo y contempla cómo el Trol se cae dentro. ¡Será tonto!

Los caballeros tenebrosos

Necesitarás algo más que un abrelatas para terminar con ellos

Antes de la contienda final de Harry con Voldermort, Quirell hechiza a algunos caballeros para que vengan a atacarte. Podrás encargarte de los cuatro primeros caballeros lanzándoles un Flipendo Knockback Jinx a cada uno. En cuanto hayas terminado con ellos, Quirell conjurará a un poderoso caballero que te dará algún que otro dolor de cabeza.


Uy qué miedo. Los caballeros tenebrosos se acercan

1 **Evita la zona** en que golpea la espada del caballero porque si te alcanza la energía de Harry disminuirá considerablemente.

2 **Cuando el caballero** haya atacado y levante la espada, apunta a su cabezota de metal con R1.

3 **Lánzale** un Flipendo Knockback Jinx antes de que baje la espada. Repite esta maniobra varias veces y vencerás

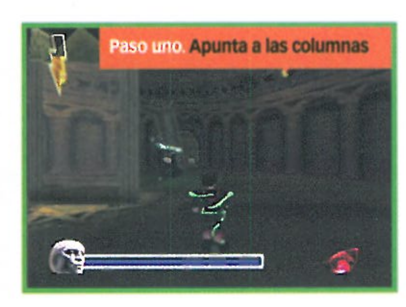
4 **Si te alcanzan,** hay un montón de ranas de chocolate que podrás utilizar para recuperar energí

La batalla por la Piedra

Cómo cargarse a Voldermort en el encuentro

El reto final de Harry en el juego es derrotar a Voldermort en una batalla heroica junto al Espejo de Erised.

1 **Dispara Flipendos** Knockback Jinx a las columnas en cuanto Voldermort se ponga debajo (Harry apuntará automáticamente si está mirando hacia ellas).


Paso uno. Apunta a las columnas

2 **Mantente en la parte** opuesta de la sala y los ataques de Voldermort no alcanzarán a Harry.



3 **Si el ataque** de cuerda de Voldermort te alcanza y te apresa, pulsa ⊡ repetidamente y conseguirás liberarte.

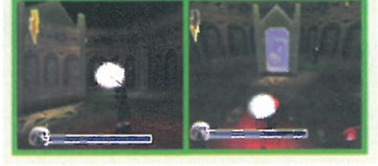


4 **Cuando Voldermort** cambie de ataque y le lance a Harry rayos más grandes, dispara un Flipendo Knockback Jinx al espejo.

5 **En cuanto** esté situado entre Harry y Voldermort, dispárale otro Flipendo Knockback al espejo, que a su vez lanzará un enorme rayo a Voldermort.



6 **Repite** esta estrategia hasta que Voldermort ataque a Harry e intente agotar su energía.



7 **Sigue las** instrucciones que aparecen en pantalla y pulsa repetidamente ⊡ para atacar

8 **Cuando desfallezca,** pulsa ⊗ otra vez para devolverle el favor y absorber su energía



Domina la fuerza

El Flipendo Knockback
En los últimos niveles del juego, el hechizo Flipendo adquiere una importancia vital. Deberás luchar contra los caballeros y contra Voldermort utilizando este hechizo. La mejor técnica para dominarlo es mantener pulsado R1 para apuntar de forma automática y después no parar de moverte y disparar manteniendo pulsado X. ¡Feliz cacería!

Al final, cuando la barra de energía de Voldermort se agote y lo hayas derrotado definitivamente, siéntate y mira cómo termina la historia y quién es el ganador de la copa Casa.

¿Eres práctico? ¿Un manitas? ¿Juan Palomo? ¿Qué te parecería ahorrate unos eurillos en periféricos?

Periféricos caseros



EL NUTRIEMBUDO

Una buena nutrición, como ya te enseñaron en el «cole» es muy importante, hay que comer bien y llevar una dieta equilibrada, sí, pero ¿qué pasa cuando comer y beber te quitan horas de juego ante la Play, cuando estás a punto de pasarte aquel nivel que tanto te ha hecho sudar y un «¡La comida está en la mesa-aaa!» rompe la magia del momento? Nuestro departamento de tecnología avanzada aplicada al mundo videojueguil ha desarrollado este ingenioso artilugio que te permitirá nutrirte sin tener que dejar de jugar. Te colocas nuestro invento frente a la boca, lo sujetas con las gomas elásticas en la nuca y ¡ya puedes introducir los alimentos!
Además, este invento viene con un indicador de hambre gratuito, sólo tienes que pegarlo sobre un cartón, recortarlo y pegarlo a tu nutriembudo. Levántalo cuando tu Nutriembudo esté vacío y tengas hambre, así los que te rodean se apresurarán a rellenarlo.
¿Qué no te crees que funcione? Gente de poca fe... Nuestro redactor jefe lleva una semana probando juegos sin parar gracias al fabuloso prototipo Nutriembudo, ¡hasta ha entrenado a su perro Loki el rottweiler para que le traiga latas de cola, las abra y se las vacíe en el invento! Bueno... quizá estemos exagerando un poco... je, je.





El primo del redactor jefe se vio obligado a hacer de conejillo de indias con el invento...

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

Edición oficial española de PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta: ....



Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

20 juegos *Time Crisis: Proyecto Titán* que te permitirán revivir una de las mejoras épocas de PlayStation, desempolvar tu G-Con y liberar muchas tensiones. ¿Quién da más?



PS one™

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA



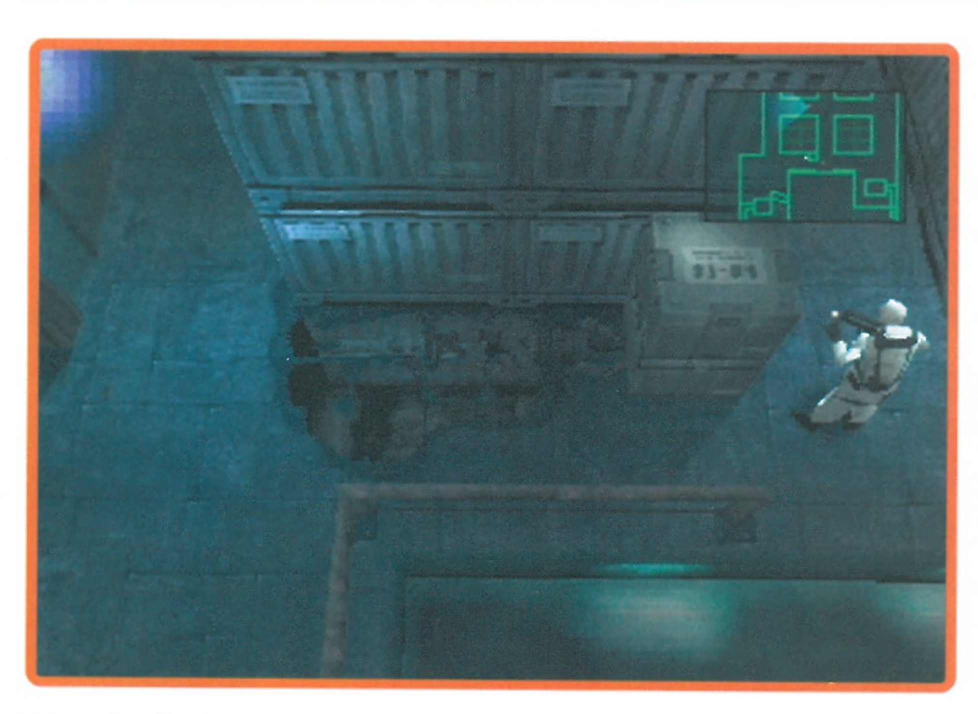
¡Un disco redondo! Ya que la primavera aún queda un poco lejos, necesitamos algo que nos amenice las largas tardes de invierno y, en nuestra modesta opinión, una distracción de este tipo sólo la puede ofrecer el impresionante contenido del último CD de *PSMag*. Este mes encontrarás la magnífica demo de *Metal Gear Solid*, y unas cuantas joyas en forma de *C-12 Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Quiz, Pong, 40 Winks y Broken Sword 2*. Además de tres juegos completos de Yaroze. ¿A qué estás esperando?

PARA UTILIZAR EL DISCO 82

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

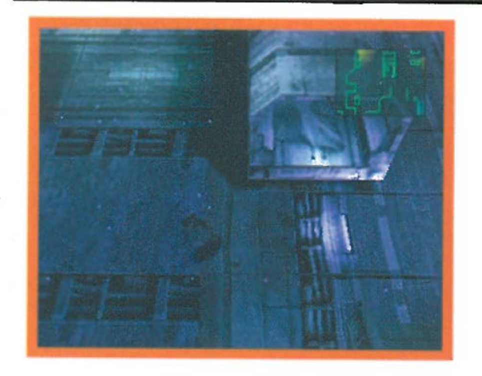
¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es

NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Metal Gear Solid

¡PRUÉBALO! Todo un clásico. Cárgalo en tu consola para ver qué es lo que causa tanto alborto. Ya estás tardando. **Gira la página ya mismo.**





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

Metal Solid Gear . C-12: Resistencia Final . Time Crisis: Proyecto Titán . Sky Sports Quiz . Broken Sword 2 . Pong . 40 Winks . Juegos de Yaroze



¡SIGILO!



Wipp Exprés. Mira cómo se arrastra por el agua fangosa. No habrá manera de que salgan las manchas

¡MORTAL!



Desarmado y peligroso. Snake practica la estratagema Heimlich con un colega. Venga, Snake, un poco más abajo...

¡SIRENAS!



¡Corre! ¡Te han visto! Esa ambientación tan lograda se va a pique en cuanto suena la sirena de alarma y Snake se larga

¡PRUÉBALO! **«Snake sigue imbatible causando estragos desde las tinieblas»**

Metal Gear Solid

DATOS **GÉNERO**: Sigilo **DISPONIBLE DESDE**: Abril 1999 **DISTRIBUIDOR**: Konami **PUNTUACIÓN**: *PSMag28*, 10/10

OJO, ESTÁ DETRÁS DE TI

Solid Snake y sus impresionantes hazañas de francotirador vuelven a formar parte del CD de este mes. Este juego de intriga y espionaje tiene estilo de sobra como para no necesitar introducción alguna, pero somos así, y te toca tragártela igualmente. Tu tarea consistirá en guiar a Snake a través de un complejo terrorista sin ser visto, al estilo ninja. Sin embargo, tus enemigos te superan en número, así que si te dedicas a correr de un lado a otro disparando al personal tu esperanza de vida quedará ostensiblemente reducida, por eso es mejor que intentes mantenerte oculto.

La demo te ofrece las primeras escenas del juego completo. Empiezas en el muelle, y sólo dispones de unos prismáticos y un paquete de Marlboro Lights. Entonces deberás pasar por delante del primer grupo de guardias sin que noten tu presencia para luego subir a un ascensor que te lleve al complejo principal. En principio esto está tirado, pero antes tendrás que recoger alguna cosilla, porque una vez en el edificio, la situación se empezará a complicar.

Puede que las primeras veces que juegues a *Metal Gear Solid* todo te resulte algo confuso, ya que intentarás evitar a toda costa la mirada de los guardias, pero no desesperes y descubrirás uno de los mejores juegos de la historia.

CONTROLES



↑, ←, →, ↓	Dirección
△	Vista en primera persona
✕	Agacharse/arrastrarse
□	Llave/estrangular
○	Atacar
	Inventario
	Acceso al Codec

¡Eh, aquí abajo! Arrastrarse es una manera genial de desplazarse sin hacer ruido, ya que los guardias percibirán hasta tus torpes pisadas

En primera persona. Cambia al modo de primera persona (△) y podrás ver a través de los ojos de Snake. Es perfecto para ubicar a los guardias

TRUQUILLOS

PUEDE QUE EL SIGILO SEA LA CLAVE, PERO NECESITARÁS UNA PISTOLA SI QUIERES CONTARLO, Y MIRA TÚ POR DONDE, AQUÍ TIENES UNA...



SNAKE DESARMADO
Empezarás la demo sin arma alguna, pero este error se rectifica poco después. En la sección de la pista de aterrizaje para helicópteros hay un camión. Pégate a la pared (como indica la imagen de la izquierda), ocúltate en el lado izquierdo y espera a que pasen los guardias.



AL CAMIÓN
Cuando esté todo despejado, pégate al camión y salta a la parte trasera. Recoge la pistola Socom de detrás de la caja que hay en la esquina. Si has ido demasiado lento, puede que tengas que esperar a que pasen algunos guardias más, pero la paciencia (como siempre), dará sus frutos.



NO TE PARES
En cuanto puedas, salta del camión y vuelve a la pared detrás de la que te ocultabas. Una vez más, intenta evitar a los guardias. Armado o no, no eres invencible, y necesitarás unos segundos para cargar el arma.



ARMADO Y PELIGROSO
Por ahora estás seguro y equipado de sobra. Pero, ojo, porque un tiroteo debería ser tu último recurso y no es lo más aconsejable en este caso. Siempre que puedas evita los enfrentamientos, pero está claro que ahora que ya has entrado en calor, te sentirás mejor.

Algunas estrategias...
Las necesitarás para sobrevivir



CONOCE A TU ENEMIGO
La precisión es crucial. Observa al enemigo con los prismáticos y apréndete los recorridos que hacen sus patrullas. Intenta tener un plan antes de salir, ya que si sabes lo que harás de antemano no te acobardarás cuando todo se complique.



HAZTE INVISIBLE
Si no saben que estás ahí, no te buscarán. Minimiza tu perfil y procura no dejar huellas que puedan seguir. Puede que los guardias sean tontos, pero van armados, así que tendrás que esquivarlos. Dirígete a las escaleras.



ESCALERA AL INFIERNO
Dos patrulleros y una cámara vigilan las escaleras. Espera a que se vaya el primer guardia y luego cronometra su ascenso para evitar la cámara. Arriba de las escaleras hay una alcoba. Escóndete en ella y espera al segundo guardia...



AMBIENTE ASFIXIANTE
Cuando se acerque el segundo guardia y te dé la espalda, sal de tu escondrijo y estrangúlalo. Tendrás que aguantar un rato antes de que quede inconsciente. Una vez te deshagas de él, tendrás la vía libre hacia la rejilla de ventilación central.

LA CLAVE ESOS HUMOS: Snake cuenta con un paquete de cigarrillos en el inventario y también puedes usarlos para dejar huellas de humo falsas a los guardias

EL RETO *PSMag*
Demuestra lo que vales y llévate un premio



¡ATCHÚS!: Elegiste un mal momento para estornudar

EL RETO
Quítale a Snake esa barba de cuatro días con el Reto de Afeitado Apurado de *PSMag*. Queremos ver cuál es el lugar más estrecho donde has conseguido meterte sin ser descubierto. Parece fácil, pero si te pillan no cuenta.

LA PRUEBA
Queremos que hagas fotos tanto mientras estás escondido en el lugar estrecho como justo después, para demostrar que lo conseguiste. Un video sería aún mejor (instrucciones en la página 104).



EL PREMIO
Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.

¡PRUÉBALO! «Han llegado los alienígenas y no están contentos, precisamente. Es el momento de entrar en acción»

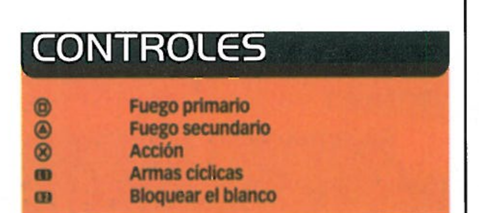
c-12: Resistencia Final

DATOS **GÉNERO**: Aventura de acción **DISPONIBLE DESDE**: Abril 2001 **DISTRIBUIDOR**: Sony **PUNTUACIÓN**: *PSMag52*, 8/10

ROBOCOP

Eres Vaughan, un poli-robot que se ofrece voluntario para enfrentarse a los alienígenas que empiezan a invadir el planeta. Es un tipo que se deja querer, pero no matar. Tu misión, que por supuesto aceptarás, consiste en guiar a Vaughan a lo largo del primer nivel del juego completo y deshacerte de los secuaces de los alienígenas, unos *cyborgs* mutilados creados con piezas del propio Vaughan. Los extraterrestres también se han cargado la electricidad, así que lo primero que tienes que hacer es restablecer su funcionamiento. Para facilitarte la tarea, los cerebros responsables de este engendro te ofrecen tecnología alienígena para poder combatir al mismo nivel. Vaughan va equipado con armamento alienígena y mejoras en su capacidad de visión para así poder usar su implante ocular para recoger información sobre las inmediaciones o disparar al enemigo a distancia, pero sobre todo para hacerle parecer un tipo duro.

Sin embargo, no se trata de un simple *shooter*, porque tendrás que desplazarte con sigilo y resolver puzzles, así como lanzar proyectiles a los extraterrestres. Buena caza, soldado, y regresa con vida.





¡Vaya sablazo! El arma habitual de Vaughan es una espada alienígena, la mar de eficaz. Además, deja unos trazos monísimos. ¿No es una cucada?



Cuantos más, mejor. Ve alternando entre varios blancos para acabar con todos ellos. Unos cuantos tiros a cada uno, y listos





CIBER-FRANCOTIRADOR



OJOS ROJOS

Será un idiota el que vaya con prisas y acabe como un colador sin necesidad. Ve despacio y utiliza el sigilo para acechar al adversario en cuanto puedas. Un disparo a la cabeza gasta una bala, un tiroteo puede gastar cientos, y necesitarás toda la munición que tengas.



EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Bring it on: Don't mess, or you'll end up like yer mate

EL RETO

No consiste en nada demasiado difícil, pero hemos conseguido ponértelo bastante chungo para que pruebes y ganes.

Con la invasión alienígena en pleno apogeo, no hay tiempo que perder, así que completa el nivel en el menor tiempo posible.

LA PRUEBA

Envíanos un vídeo de tus hazañas. Las instrucciones están en la página 104.

EL PREMIO

Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.



¡PRUÉBALO! « ¡Pistolas! Acción! ¡Acción y pistolas! ¡Más pistolas y más acción! Bueno, y alguna pistola más...

Time Crisis: Proyecto Titán

DATOS **GÉNERO**: *Shoot 'em up* **DISPONIBLE DESDE**: Abril 2001 **DISTRIBUIDOR**: Sony **PUNTUACIÓN**: *PSMag52*, 8/10



ARMA LETAL

¿Te has imaginado alguna vez estar en la piel de John McClane o Chow Yun Fat? *PSMag* te ofrece la posibilidad de transformarte en todo un héroe de acción, justo a tiempo para la crisis. Tiempo... crisis... ¿lo pillas?

Para empezar, si no tienes una pistola de luz, ya estás saliendo a comprar una ahora mismo. Jugar a *Time Crisis* sin ella es como comprarse un Porsche para después circular a 80 por la autopista.

¿Ya tienes una? Vale. Para completar esta demo necesitarás apuntar rápido y tener un brazo firme. Lo más probable es que los terroristas pretendan asesinar al presidente o algo por el estilo, y los únicos que pueden impedírselo sois tú y una G-Con 45.

La gran ventaja de esta versión de *Crisis* sobre el original es, en cierto modo, la capacidad para elegir dónde quieres pelear. Esto te da una mayor sensación de control y resulta por tanto más gratificante.

Time Crisis se hace un pelín repetitivo, pero jugar es cantidad de divertido, así que empieza a disparar, venga.



CONTROLES

Pistola de luz:	
Gatillo	Fuego
A	Agacharse/Recargar
B	Pausa
Pad:	
⊗	Fuego
△	Agacharse/Recargar
START	Pausa



No te cortes. Seguro que habrás visto La Jungla de Cristal, así que sabes de sobra lo que pasará cuando dispares al ventanal. Procura no ir descalzo, ni llevar chanclas o cualquier otro tipo de calzado inapropiado

No la toques más, Sam. «No me dispares, sólo soy el pianista», dijo sonriente el susodicho, que recordaba bastante al colega de Parada. Así que le disparamos. Dos veces



TRUQUILLOS

DISPARA A MATAR



A-PLACA AL JEFE

«¡Maldita sea, Callahan! ¡Has destrozado media ciudad! ¡El fiscal del distrito no para de agobiarme! ¡Si la vuelves a pifiar, te quito la placa! ¡Ahora sal de mi despacho de una puñetera vez!»

El jefe no está nada contento, y no es extraño, porque ir desperdigando balas a diestro y siniestro no sólo te puede costar la placa, sino también juego. Así que apunta con precisión y dispara una bala cada vez, ya que de lo contrario pierdes más tiempo y munición. Asegúrate también de recargar el arma antes de quedarte sin balas. Con razón lo llaman «el Clic del Hombre Muerto».

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Cómo molo. Un consejo, si quieres seguir vivo, ¡fuera esas gafas de sol!

EL RETO

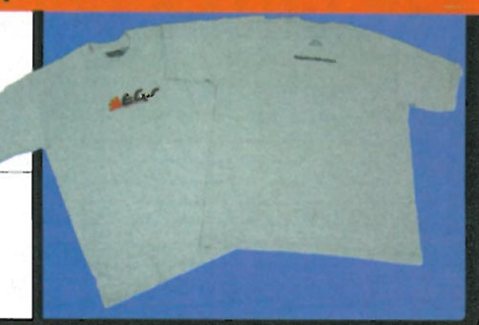
Consigue completar el juego en el mejor tiempo posible (o el mayor tiempo de supervivencia, si lo prefieres) para ganarte la admiración de tus colegas y algunos regalitos, que es aún mejor, ya que no hay ningún juego llamado «Admiración», que nosotros sepamos.

LA PRUEBA

Envíanos una foto como muestra de esa puntería tan certera. ¡Venga, hombre, alguien ha de ganar!

EL PREMIO

Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.



¡PRUÉBALO! « Un concurso de fútbol la mar de fresco, y con una presentadora que está como un tren»

Sky Sports Football Quiz

DATOS **GÉNERO:** Concurso

SKY ES LO MÁS

Sí, sí, ya sabemos que este título no ha aparecido en nuestro país. Pero como somos conscientes de la pasión que despierta el fútbol por estos lares, hemos pensado que os haría gracia probar esta demo.

Sky Sports Football Quiz es un magnífico rompecabezas futbolero que incluye *clips* de audio de Sky Sports, imágenes de futbolistas y miles de preguntas, más de 4.500 en el último recuento. Esta demo te ofrece una degustación deliciosa de todo ello.

Después de disfrutar de una introducción más bien atractiva al estilo de Sky Sports, con unos flamantes postes y gráficos giratorios, se te obsequiará con la impresionante cara y seductora voz de la presentadora inglesa de Sky, Kirsty Gallacher. Mmm...

A pesar de que parezca que haya mogollón de modos de juego, en realidad sólo puedes optar a una opción, ya que las otras las han puesto ahí sólo para abrirte el apetito (y podrían tardar años en cargarse en la PS1). Así que selecciona el modo League Championship y escoge la opción para un jugador.

Por descontado que esta demo es una versión arreglada del original, así que acertar las respuestas no equivale a marcar goles, sino a evitar que el contrario traspase tu defensa. No es que sea demasiado justo, pero te permite ver muy bien cómo es la jugabilidad y te hará comerte el coco de lo lindo. ¡Un consejo: practica inglés.



CONTROLES

Cruceta	Menús de navegación
⊗	Activar botón
SELECT	Salir



Hazte con la victoria. Ésta sí que es fácil, pero no te dan puntos adicionales por saber que en la peli también intervenían Bobby Moore y Ozzy Ardiles

Tope ambicioso. ¿Qué? ¿Quinto? El Newcastle United no está mal, pero careciendo de la posibilidad de marcar en la demo, mejor que sigan el ejemplo de Julio Iglesias y se dediquen a la canción



TRUQUILLOS

PRACTICA EL CERROJAZO

A LA ESPERA

Por lo visto se ha bajado un poco el nivel de tu adversario para la demo, así que no tengas prisa por contestar, ya que normalmente dispones de tiempo para reflexionar sobre la pregunta. Pero ojo, porque cuanto más tardes, más goles marcará el contrario si no aciertas la respuesta.

El juego completo no tiene nada que ver, ya que necesitarás toda tu sabiduría futbolística para estar en un excelente estado. Pero de momento disfruta de la sencillez de esta demo y a ver si consigues que el Newcastle se clasifique para la final, aunque sea de Operación Triunfo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

						F	GA	GD	Pts
11	Tottenham Hotspur	2	1	0	1	1	1	0	3
12	Chelsea	2	0	2	0	0	0	0	2
13	Newcastle United	2	0	2	0	0	0	0	2
14	Watford	2	0	1	1	1	2	-1	1
15	Crystal Palace	2	0	1	1	0	2	-2	1
16	Nottingham Forest	2	0	1	1	0	4	-4	1
17	Birmingham City	2	0	0	2	0	4	-4	0
18	Sunderland	2	0	0	2	0	5	-5	0
19	Norwich City	2	0	0	2	0	5	-5	0
20	Coventry City	2	0	0	2	1	9	-8	0

Lo que se dice ganar... Dos partidos, dos empates. No está mal

EL RETO

En una demo donde es imposible marcar un gol, queremos que consigas el mayor número posible de empates a cero. Para ello necesitarás saber un mínimo de fútbol, así que los enteradillos lo tendréis bastante fácil.

LA PRUEBA

Envíanos una foto de la tabla de clasificados sin una sola derrota en tu contra. En caso de empate, gana el jugador mejor clasificado.

EL PREMIO

Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.





¡PRUÉBALO! «*Broken Sword 2* es una aventura de proporciones verdaderamente épicas que te hará comerte el tarro»

Broken Sword 2: The Smoking Mirror

DATOS **GÉNERO**: Aventuras **DISPONIBLE DESDE**: Enero 1998 **PUNTUACIÓN**: *PSMag13*, 9/10

BREVE ENCUENTRO

«La felicidad es cosa tuya. Si tu nombre es Mary o Bob, depende de ti si cantas o lloras. Recuerda: la felicidad es cosa tuya.» Sí, esos son los versos imperecederos que aparecen en la legendaria canción de Bob Sekar que pone fin a *Broken Sword 2*, una soberbia aventura gráfica de la vieja escuela.

Nuestra demo te permite guiar a George Stobbart, un turista americano que va de listillo, a través de una buena tanda de puzzles en los muelles de Marsella, en Francia. Tras una pequeña intro en la que te explican que Nico, la despampanante cómplice de George, ha sido secuestrada y tienes que encontrarla, te pondrás manos a la obra, explorando hasta el último recoveco y charlando con unos lugareños muy *sui generis*.

Pon en marcha la materia gris y no dejes piedra por mover, porque las cosas podrían complicarse y todo es muy, muy raro...

CONTROLES

Cruceta	Mover el cursor
⊗	Saltarte el texto
◎	Caminar
◎	Usar/seleccionar/combinar objeto
Ⓐ	Inventario
L1	Mover el cursor más rápido
SELECT	Salir



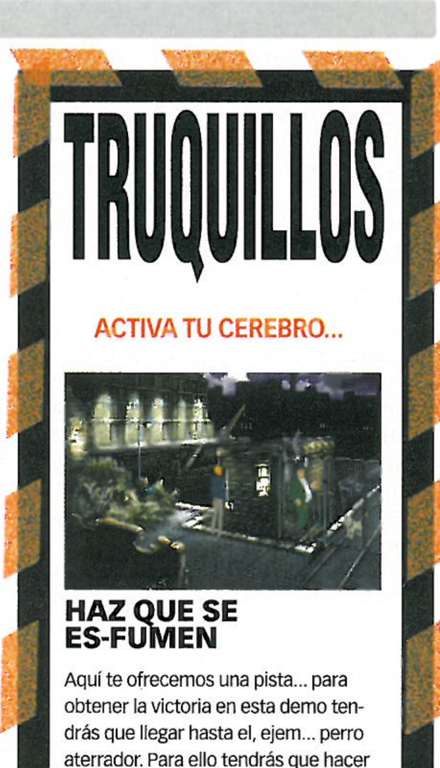


La fierecilla. Este cachorrito parece poca cosa, pero es un fiero asesino, en serio. Mira a tu derecha y encontrarás la solución para superar este puzzle tan complicado

Remueve cielo y tierra. Muchos de los objetos que necesitas están muy bien escondidos, así que rastrea hasta el último recoveco para encontrarlos.

TRUQUILLOS

ACTIVA TU CEREBRO...



HAZ QUE SE ES-FUMEN

Aquí te ofrecemos una pista... para obtener la victoria en esta demo tendrás que llegar hasta el, ejem... perro aterrador. Para ello tendrás que hacer que salga de su caseta primero. ¿Qué es ese humo que se ve...? ¿Lo pillas? Venga, ¿humo? ¿perro? ¿marrano? Seguro que lo adivinas.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Chanchullos. ¿Un qué? ¿Con un qué? No lo pillo... ¿Debería pillarlo?

EL RETO

¡Vaya manera de expresarse tan pintoresca que tiene el tío! En *Broken Sword* se dicen cosas muy cursis, así que queremos que hagas una foto a tu preferida y nos la envíes con otra tuya recreando la escena.

LA PRUEBA

Saca la cámara y hazle una foto a la pantalla, luego ponte el disfraz pertinente y hazte una foto tope ridícula. ¡Qué inteligente, oye!

EL PREMIO

Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.



¡PRUÉBALO! «¿Por qué se ve todo tan borroso en el espacio? ¿Qué te has tomado, Ron?»

Robot Ron

DATOS **GÉNERO:** *Shoot 'em up* **PROGRAMADOR:** Matt Verran

GUERRAS DE ROBOTS

Si algo tiene esta colorida versión de *Asteroids* (encontrarás más información sobre los clásicos *arcade* de Atari unas páginas atrás es saturación. A veces la pantalla está tan repleta de bichitos borrosos verdes y amarillos que cuesta distinguir el fondo, y mucho más saber en qué dirección circula tu nave. Pero como es un *shooter* sin más, ¡una pantalla a rebosar de enemigos es exactamente lo que necesitas!

El simple sistema de control de *Robot Ron* funciona pero que muy bien. Sólo usarás los dos *sticks* analógicos, uno para mover la nave y otro para disparar en cualquier dirección. Esto te permite alejarte del enemigo y a la vez meterle caña con el láser.

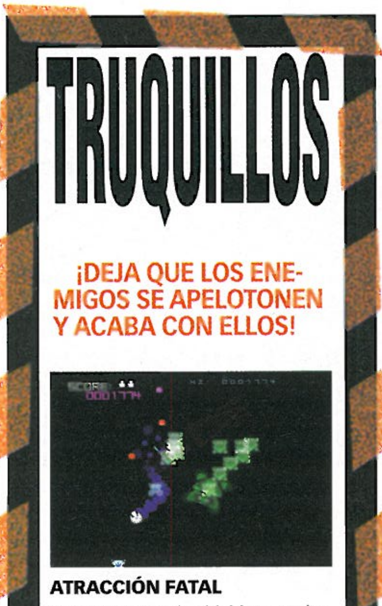
Cuando llegues al nivel tres te preguntarás cómo puedes seguir vivo y viendo algo, pero si lo consigues, la página web de Yaroze Scene (www.yarozescene.co.uk) contiene la sección *Robot Ron*, donde puedes introducir tu puntuación. ¡A la carga!

CONTROLES

Analógico izquierdo	Mover
Analógico derecho	Disparar

TRUQUILLOS

¡DEJA QUE LOS ENEMIGOS SE APELOTONEN Y ACABA CON ELLOS!



ATRACCIÓN FATAL
Tu nave atrae a los bichitos verdes como un imán. Te aconsejamos que dejes que te sigan un rato hasta que se acumulen muchos. Si esperas lo suficiente, formarán un pelotón muy apretujado y te será muy fácil acabar con todos de una sola vez.

EL RETO *PSMag*
Llévate un premio

EL RETO
Muy fácil, sólo tienes que conseguir la mejor puntuación. Así que empieza a practicar para alcanzar la mayor puntuación posible.


Que lloren. Queremos que les hagas sufrir

LA PRUEBA
Tendrás que enviarnos una foto de tu mejor puntuación, para que veamos si eres tan bueno como dices. Intenta también inscribirte en la página web.

EL PREMIO
Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.

¡PRUÉBALO! «*Galaxians* es un verdadero clásico arcade. *Yarozians* es igual de bueno»

Yarozians

DATOS **GÉNERO:** *Shoot 'em up* **PROGRAMADOR:** Quite Bloke Productions

VUELTA A LOS CLÁSICOS

Yarozians es un clon perfecto de *Galaxians* que no se anda con tonterías. No aparecen gráficos mejorados, ni armas y alienígenas nuevos y mejores. Lo que sí tiene, y en abundancia, es la acción clásica y adictiva que logró hacer de *Galaxians* toda una leyenda.

Todo ha sido reproducido al pie de la letra. El ruidito que hacen los alienígenas al caer, el diseño de la nave, la posibilidad de disparar sólo cuatro veces el láser en pantalla a la vez; todo está ahí. Lo único que le falta para ser perfecto es una ranura en la PS1 para introducir las monedas.

No describiremos la jugabilidad, porque no queremos insultar tu inteligencia. Si no eres capaz de saber cómo funciona este juego con sólo echar un vistazo a estas imágenes, entonces no mereces jugar. Y a todos los que ya estéis introduciendo el CD en la PlayStation, ¡que disfrutéis!

CONTROLES

Cruceta	Izquierda/Derecha
⊗	Disparar

TRUQUILLOS

CÓMO ESQUIVAR LOS LÁSERES SIN PERDER COMBA



AGÁCHATE Y CÚBRETE
Lo mejor que puedes hacer es no parar de moverte. Lleva cuidado con los láseres que caen y dispara al enemigo. El juego consiste en esquivar las cosas que caen y en disparar a los ácaros que tienes encima.

EL RETO *PSMag*
Llévate un premio

EL RETO
Al más puro estilo clásico de los *arcade*, consiste en conseguir la mejor puntuación posible. Pero tendrás que ser bueno, porque en este reto esperamos que participe mucha gente


La vieja escuela. Qué tiempos aquéllos...

LA PRUEBA
Envíanos una foto de tu fabulosa clasificación a la dirección habitual. Siempre ayuda que la foto sea legible.

EL PREMIO
Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.

¡PRUÉBALO! **«Capitán, es *Pong*, pero está algo cambiado»**

Pong

DATOS **GÉNERO:** Simulador de tenis **DISPONIBLE DESDE:** N/D **DISTRIBUIDOR:** N/D

A LA RED



Antes de que los egipcios construyeran las pirámides, antes de que los dinosaurios dominaran el mundo, antes incluso de que Dios hiciera el gandul el séptimo día, *Pong* ya existía.

Pong, el primer juego de consola de la historia era... bastante chorra, ¿no crees? Pues no, claro que no. ¿Acaso hay algo más divertido que dos paletas y un punto? ¿Qué tal dos paletas y un punto... en 3D? En eso exactamente consiste el nuevo *Pong*. En esta demo hay dos nuevos tipos de juegos y el juego completo contiene muchos más, pero la jugabilidad sigue siendo exactamente la misma que en el original.

Si bien no es el mismo *Pong* que el de *Atari Anniversary Edition*, tiene la misma jugabilidad, y ésta es la excusa por la cual lo incluimos en el CD. Así eran los juegos antes de que aparecieran todas esas sandeces de 3D y primera persona. Pura jugabilidad en su estado máximo de, humm, pureza.

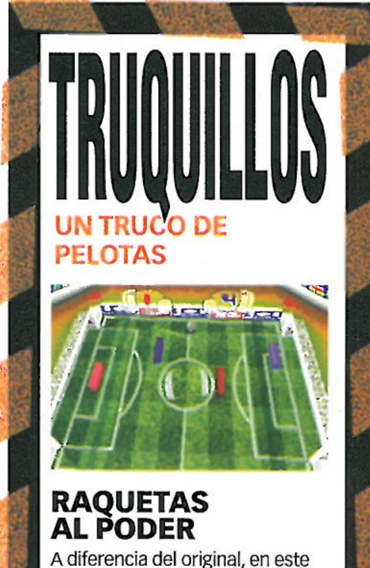
¿No te lo crees? Pues prueba el juego de fútbol para cuatro jugadores y te echarás unas risas. Venga, pruébalo. ¡AHORA!

CONTROLES

↑ ↓	Cruceta
...eh, ya está	

TRUQUILLOS

UN TRUCO DE PELOTAS



RAQUETAS AL PODER

A diferencia del original, en este juego sí que hay pelotas. Tienes unos *power-up* especiales que te permiten dar los golpes con más fuerza o añadir bolas en la pista. Recogerlos será la clave para desbloquear un juego de raqueta de primera. Además, en el juego de fútbol puedes usar la capacidad del portero para parar y lanzar la bola en diferentes direcciones.

EL RETO *PSMag*

Llévate un premio

EL RETO

Este reto es simple, pero engancha que no veas. En el modo pingüino, cada vez que le das a uno aparece una pelota adicional. Queremos ver cuántas pelotas eres capaz de poner en pantalla.



Pelotas de pingüino. Dos sustantivos que no se suelen ver juntos

LA PRUEBA

Envíanos una foto a la dirección de siempre. Asegúrate de anotar bien clarito el número total de pelotas en cada cupón.

EL PREMIO

Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.

¡PRUÉBALO! **«Tienes muuuuucho sueño»**

40 Winks

DATOS **GÉNERO:** Aventura en 3D **DISTRIBUIDOR:** Virgin **DISPONIBLE DESDE:** Diciembre 1999 **PUNTUACIÓN:** *PSMag36*, 8/10

DESPIERTA DORMILÓN

Ruff, ese rechoncho personaje que parece el doble de Cartman, se echa una siestecita en el CD de este mes, en la demo de ensueño de *40 Winks*. Es como una de las *top-models* del mundo del videojuego: una monada, pero sin cerebro. No dejes que eso te desanime, chaval, porque también resulta que es un plataformas 3D muy sólido y divertido que podrías adquirir a precio de ganga si te fijas un poco cuando vayas de compras.

Tu misión consistirá en rescatar a los Winks de las malvadas garras del odioso Nitekap. Por el camino tendrás que recoger diferentes tipos de brillantes *power-up* que te ayudarán a luchar contra las pesadillas de Nitekap. Esta demo contiene sólo un nivel del juego completo, y tendrás que salvar a dos Winks. No te hará falta estrujarte los sesos, que digamos, pero al menos te mantendrá distraído.

CONTROLES

↑ ← → ↓	Mover el personaje
△	Atacar
○	Ataque de largo alcance/pisar fuerte
⊗	Saltar

TRUQUILLOS

DULCES SUEÑOS

SALTA Y VERÁS

Esparcidas por los niveles encontrarás pequeñas cajas de sorpresas. Si saltas sobre ellas, Ruff se transformará temporalmente en ninja. Suena raro, pero es cierto, es que los sueños son así. En el modo ninja Ruff dispone de ataques mucho más fuertes, pero date prisa, porque no dura para siempre.

EL RETO *PSMag*

Llévate un premio

EL RETO

Completa el nivel y consigue tantas Z como puedas. Las hay a patadas, así que tendrás que buscar en todos los recovecos para encontrarlas todas. Venga, preparado, listo...



Sólo les falta Mazinger. Aquí tienes un buen par de...

LA PRUEBA

Una foto de tu puntuación. Envíala a la dirección de siempre y asegúrate de que anotas la puntuación en cada cupón.

EL PREMIO

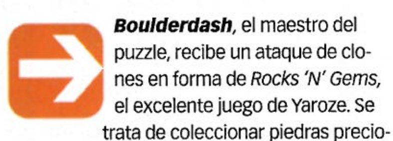
Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.

¡PRUÉBALO! **«Abajo, más abajo, a la derecha. Pásatelo pipa excavando túneles con...»**

Rocks 'N' Gems

DATOS **GÉNERO**: Puzzle **DESARROLLADOR**: Gerhard Rittenhoffer & Manfred

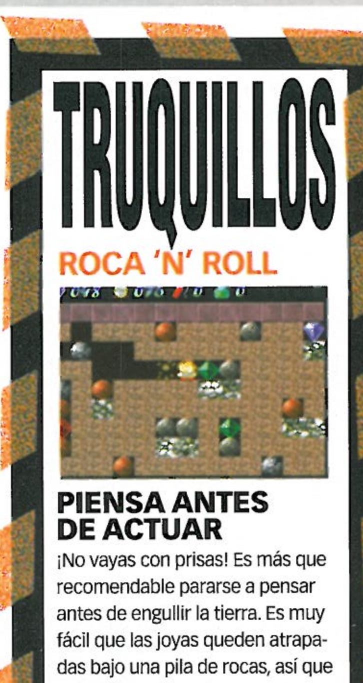
FUERA ROCA



Boulderdash, el maestro del puzzle, recibe un ataque de clones en forma de *Rocks 'N' Gems*, el excelente juego de Yaroze. Se trata de coleccionar piedras preciosas excavando túneles en la tierra. Si las encuentras, te harás rico, pero cuidado porque también hay minas. Los niveles están repletos de rocas que no sirven para nada, pero que no paran de desprenderse, así que estate atento si no quieres acabar hecho tortilla. Si lo superas, te espera la gloria y los 64 niveles restantes de este magnífico juego.

Todo se reduce a planificar los movimientos, pero recuerda que juegas contrarreloj, así que tendrás que apresurarte al tomar las decisiones.

Como todo juego de puzzle que se precie, crea adicción, así que no pararás de repetirte: «sólo una más». Hemos incluido el juego entero para tu goce y disfrute, pero por desgracia el presupuesto no daba para palas. Lo sentimos.



TRUQUILLOS

ROCA 'N' ROLL

PIENSA ANTES DE ACTUAR

¡No vayas con prisas! Es más que recomendable pararse a pensar antes de engullir la tierra. Es muy fácil que las joyas queden atrapadas bajo una pila de rocas, así que intenta predecir de antemano hacia dónde irá el túnel.



CONTROLES

Stick	Dirección

EL RETO *PSMag*

Llévate un premio

EL RETO
Hazte con el mayor número de brillantes en el menor tiempo posible. Usa el primer nivel en posición normal.

Game over. Ahora ya es tarde para hacerte con el brillante

LA PRUEBA
En este caso necesitamos un video, y asegúrate de incluir la pantalla inicial donde aparece el nivel de dificultad.

EL PREMIO
Participa y llévate una camiseta de *WipEout Fusion*.

EL LIBRO *PSMag* DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello —que puede ser una foto o un vídeo— y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto debe completarse siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla del televisor y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3. Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6. Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8. Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.



viene de la página 10

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada B

Te das cuenta de que buscar refugio sería exponerte al fuego enemigo y decides echarle narices al asunto. Recibes un par de disparos pero aguantas. Pronto los tanques británicos se convierten en papilla y te alzas con la victoria que bien mereces...

¡Lo conseguiste!

SYPHON FILTER 2



EL MÁS RÁPIDO



ISMAEL GALLEGO
Castilleja de Guzmán (Sevilla)
Mejor tiempo: 1 min. 59 seg.

Ya tenemos ganador de la primera demo. El afortunado ha sido el rápido y sigiloso Ismael, de *Castilleja de Guzmán*, que con arma en mano ha sido el primero en llegar a la meta, encargándose de algunos chicos malos por el camino. Felicidades muchacho.

2. 2 min. 39 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 2 min. 41 seg.	Iker Fernandez	*Bilbao* (Vizcaya)
4. 2 min. 54 seg.	Toni Plaza	*Manresa* (Barcelona)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

TONY HAWK'S

LA MEJOR PUNTUACIÓN



JONATAN OLIVA
Petres
Mejor puntuación: 58.531

Justito, justito te ha ido Jonatan ese primer puesto que has conseguido con *Tony*. Pero lo has conseguido y por eso el premio es para ti. Enhorabuena al resto de los participantes, pues las puntuaciones han sido muy altas en este reto.

2. 56.069	Iker Fernandez	*Bilbao* (Vizcaya)
3. 54.857	Laura Ponce	*Manresa* (Barcelona)
4. 37.914	F. Javier Gil	*Valmojado* (Toledo)
5. 36.877	David Abril	*Simancas* (Valladolid)
6. 27.671	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

TOMB RAIDER 3

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 4 min. 48 seg.

Como en la mayoría de los retos que os presentamos, el de *Tomb Raider 3* consistía en llevar a cabo una serie de tares en el menor tiempo posible. Pues mira por dónde, Félix se lleva el premio hacia su casita.

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

COLONY WARS

EL MEJOR TIEMPO



M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 8 min. 28 seg.

Una nave por aquí, una nave por allí, una disparo láser por allá y una explosión que inunda la pantalla. *Miguel Ángel* es un piloto nato que ha demostrado toda su pericia a los mandos de una nave espacial y, por eso, le daremos nuestro regalo.

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

LUCKY LUKE

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 3 min. 46 seg.

En el viejo Oeste, o eres rápido o te liquidan, forastero. Vemos que os sabías la lección, pues vuestros tiempos han estado muy ajustados, pero uno se ha desmarcado del resto: Félix, otro premio para ti.

2. 4 min. 38 seg.	M. Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 4 min. 47 seg.	Iker Fernández	*Bilbao* (Vizcaya)
4. 5 min. 35 seg.	Toni Plaza	*Manresa* (Barcelona)
5. 5 min. 38 seg.	Ismael Gallego	*Castilleja de Guzmán* (Sevilla)

HUGO

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 3 min. 21 seg.

Oye Félix, ¿tú no estarás abusando ya? Nos suena que este no es el primer reto que ganas... Pero las normas son las normas y, si has conseguido el mejor tiempo, lo justo es que tú te lleves el premio.

2. 3 min. 45 seg.	M. Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaen)
3. 5 min. 26 seg.	Toni Plaza	*Manresa* (Barcelona)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

ACTUA GOLF

LA DISTANCIA MÁS LARGA



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Distancia: 338 yardas

Bueno, Miguel, tú tampoco te has quedado corto este mes. Un par de premios que se van hacia tu casa y esperamos verte en los próximos retos, que después de tantas semanas ya empezamos a conocerte, no te creas

2. 319 yardas	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
3. 316 yardas	Carlos José Campos	Albacete
4. 312 yardas	Iker Fernández	*Bilbao* (Vizcaya)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

POINT BLANK

LA MEJOR PUNTUACIÓN



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejores puntuación: 13.053

¡Demonios! No son dos, sino tres los premios que te llevas, Miguel... Mmm, esto habrá que arreglarlo de alguna manera, vamos a prohibirte participar en el *Libro* durante un año... ¡Es broma, hombre! Si nos encanta que participéis todos vosotros cada mes. Nos vemos en el *reto* que viene.

2. 12.768	Toni Plaza	*Manresa* (Barcelona)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ METAL GEAR SOLID
- ☐ C-12: RESISTENCIA FINAL
- ☐ TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN
- ☐ SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ
- ☐ BROKEN SWORD 2
- ☐ ROBOT RON
- ☐ YAROZIANS
- ☐ PONG
- ☐ 40 WINKS
- ☐ ROCKS 'N' GEMS

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona

Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

PS Mag ANTERIORES

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 52: Chicken Run, Dino Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52



CD 52: Chicken Run, Dino Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Barstrick

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdín: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

GANADORES
PERRO & LOBO

1.- Sandra Carrasco Santos
Madrid

2.- Stelian Obreja
Onda (Castellón)

3.- David Aranda López
Fuenlabrada (Madrid)

4.- Roberto J. Holland
Alfaz del Pi (Alicante)

5.- Jesús Ávila González
Málaga

6.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

7.- Gabriel Salguero Llaneza
Oviedo

8.- Ignacio Pulido Arranz
Coslada (Madrid)

9.- Luis Castro Barrios
Barcelona

10.- Michelle Miranda Pérez
Ripollet (Barcelona)

11.- Marisa Díez Valentín
Hospitalet (Barcelona)

12.- Francisco López Amigo
Madrid

13.- Antonio Villar Prieto
Sagunto (Valencia)

14.- Denis Andrés de Sousa
Eibar (Guipúzcoa)

15.- Mª Carmen Baleato Pereiro
Santiago de Compostela (La Coruña)

GANADORES JAK & DAXTER

1.- Ander Retana Sendico
Eibar (Guipúzcoa)

2.- Ester Calero López
Barcelona
3.- Rebeca Gómez Nieto
Torrelavega (Cantabria)

4.- Juan Diego Gómez Martínez
Vila-Seca (Tarragona)

5.- José Carlos Martínez Navarro
Murcia

6.- José Antonio Criado Domínguez
Madrid

7.- Mertxe Aguado Esnaola
Billabona (Guipúzcoa)

8.- Jaime Olivea Jiménez
Palma de Mallorca

9.- Jesús Manuel García Pérez
La Felguera (Asturias)

10.-Christian Caraballo Pérez
Madrid

11.- Rubén Poveda Hita
Badalona (Barcelona)

12.- Esteban Mediavilla
Cunit (Tarragona)

13.- Mario Pérez
Santander

14.- José Fco. Rodríguez
Alcaudique (Almería)

15.- Fernando Albo Uslé
Beranga (Cantabria)

16.- Samuel Siles Cegarra
Cabo de Palos (Murcia)

17.- Lucas Estrada Aguilar
Marbella (Málaga)

18.- Denis Andrés De Sousa
Eibar (Guipúzcoa)

19.- Noel Quintana González
Orense

20.- Sergio Gabriel
Ricla (Zaragoza)

21.- Enrique Juan Ramos
Gijón (Asturias)

22.- Juan José García Romero
Villafranca de los Barros (Badajoz)

23.- Fernando García Farré
Móstoles (Madrid)

24.- Francisco Javier Navarro Tébar
Albacete

25.- Imanol González Zabala
Lekeitio (Vizcaya)

26.- Yago Sala Carbonell
Barcelona

27.- Carmen Gamundí
Palma de Mallorca

28.- Ricardo García Ruíz
Burgos

29.- Rafael Torres Álvarez
Barcelona

30.- José Trullols Montpeó
Reus (Tarragona)

31.- Daniel García
Cambrils (Tarragona)

32.- Rubén Cansado
Badajoz

33.- Nicolás Raez de la Cruz
Algemesí (Valencia)

34.- Daniel Henares Romero
Huetor-Vega (Granada)

35.- Laura Rubio Vera
Tragacete (Cuenca)

36.- José Andrés Lacruz Tarín
Paterna (Valencia)

37.- Andrés Maseres Javaloy
Alicante

38.- José Ginés Picón López
Caravaca de La Cruz (Murcia)

39.- Blas Cueva Herrera
Madrid

40.-David Hernando Fernández
Madrid

GANADORES
DVD EL REGRESO
DE LA MOMIA (Nº 59)

1.- Ismael Galera Bautista
Huescar (Granada)

2.- Manuel Peña Carrasco
Urda (Toledo)

3.- Fernando García Farré
Móstoles (Madrid)

4.- Miguel Ángel Fernández Vázquez
Basauri (Vizcaya)

5.- Iratxe Azkorra Sanz
Sopelana (Vizcaya)

6.- José Francisco Pérez Farreras
Llanes (Asturias)

7.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

8.- Miguel Mari González Romau
Urnieta (Guipúzcoa)

9.-Mª Isabel Dono López
Barcelona

10.- Jesús Manuel García Pérez
La Felguera (Asturias)

11.- Pedro Díaz Díaz
Nava (Asturias)

12.- Javier Navarro Borja
Altea (Alicante)

13.- José María Garrido Gutiérrez
La Línea (Cádiz)

14.- Juan A. Moreno Ramos
Ronda (Málaga)

15.- Raúl Redondo Domínguez
Madrid

Ya en tu quiosco



¡YA A LA VENTA!

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

CENTRO MAIL

Expertos en informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Via, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Solelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por internet	www.centromail.es
pedidos por teléfono	902 17 18 19



BARBARIAN	mayo
DEUS EX	abril
NBA STREET CLASSIC	mayo
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	mayo
PRO RALLY 2002	abril
QUAKE III CLASSIC	mayo
SPIDER-MAN THE MOVIE	mayo
WORLD CUP 2002	mayo
WTA TOUR TENNIS	mayo

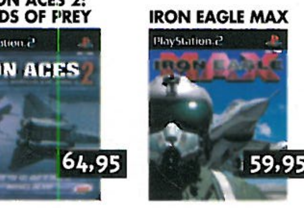
Novedades del mes

PS 2

- ALL STAR BASEBALL 2003 — 59,95
- ARMY MEN RTS — 59,95
- BLOOD OMEN II — 59,95
- DEUS EX — 59,95
- DRAGON RAGE — 29,95



- DRAKAN: THE ANCIENT GATES — 59,95
- DYNASTY WARRIORS 3 — 64,95
- GODAI: ELEMENTAL FORCE — 29,95
- GRANDIA II — 59,95
- HEADHUNTER — 59,95
- ICO — 59,95



- IRON ACES 2: BIRDS OF PREY — 64,95
- IRON EAGLE MAX — 59,95
- JONNY MOSELEY MAD TRIX — 59,95
- KESSEN II — 64,95
- METAL GEAR SOLID 2 — 64,95
- PARAPPA THE RAPPER 2 — 59,95













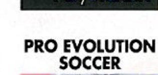

- PETER PAN: L. DE NUNCA JAMÁS — 59,95
- POLAROID PETE — 59,95
- SHADOW HEARTS — 59,95
- SPACE CHANNEL 5 — 59,95
- STATE OF EMERGENCY — 64,95
- STAR WARS: JEDI STARFIGHTER — 59,95

PS One






- PLAYSTATION PS One — 119,95
- PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 139,95
- PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER — 142,95



- C-12 FINAL RESISTANCE — 22,95
- CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE — 17,95
- E.T.: EL EXTRATERRESTRE — 22,95
- FINAL FANTASY VI + DEMO FINAL F. X PS2 — 15,95
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 44,95
- MEGAMAN X6 — 24,95



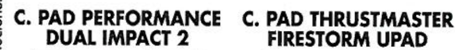



- MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 39,95
- PETER PAN: EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS — 29,95
- PRO EVOLUTION SOCCER — 44,95
- RAYMAN RUSH — 29,95
- TIME CRISIS: PROJECT TITAN — 22,95
- TOY STORY RACER — 14,95

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.







- C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2 — 23,95
- C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD — 27,95
- CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — 29,95
- DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,95
- DVD REMOTE STEPS — 17,95
- JOYSTICK PS2 PRO-STICK LOGIC 3 — 35,95
- JOYST. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 — 47,95
- MEMORY CARD SONY 8 MB. — 39,95
- PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER — 39,95
- VOL. PRO PLAY MONZA — 59,95
- VOL. THRUSTMASTER FERRARI CHALLENGE — 25,95




- PLAYSTATION 2 — 299,95
- PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY — 339,95





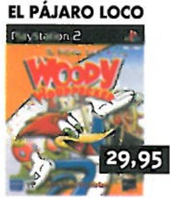


- PLAYSTATION 2 + CRAZY TAXI — 319,95

superofertas del mes



- CRAZY TAXI — 29,95
- DEAD OR ALIVE 2 — 29,95
- DYNASTY WARRIORS 2 — 34,95
- PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2 — 339,95

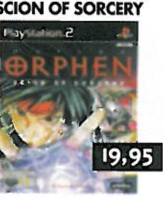









- EL PÁJARO LOCO — 29,95
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — 29,95
- FIFA 2001 — 29,95
- FORMULA ONE 2001 — 29,95
- GRAN TURISMO 3: A-SPEC — 29,95
- JEKYLL & HYDE — 29,95





- MOTO GP — 39,95
- ORPHEN: SCION OF SORCERY — 19,95
- RC REVENGE — 29,95
- RED FACTION — 32,95
- RIDGE RACER V — 39,95
- ROBOT WARLORDS — 35,95









- SILPHEED — 34,95
- SKY ODYSSEY — 39,95
- SUPER BUST-A-MOVE — 19,95
- TEKKEN TAG TOURNAMENT — 29,95
- TIMESPLITTERS — 29,95
- WARRIORS OF MIGHT & MAGIC — 35,95

59,95

COMPRA SHADOWMAN 2: SECOND COMING Y CONSIGUE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS


Antonio Martínez. 31 años.
Paquete desde 1991.
PlayStation 2
MotoGP 2
OFFICIAL GAME OF MotoGP
namco
namco
Antonio nació para ser piloto de carreras. Todos sus esfuerzos en casa para tener una moto fueron inútiles. Huelga de hambre. No hablaba con nadie. Se encerraba en su cuarto. Lo hizo todo, pero nunca logró cumplir su sueño. Gracias a Luis su mejor amigo, calmaba su afición. Eso sí, siempre de paquete. Ahora su sueño se ha cumplido con MotoGP2. El mejor simulador de motos. Con todas las motos del Campeonato del Mundo de 500 cc. Con todos los pilotos. Con todos los equipos. Con mejores gráficos y efectos, con cinco nuevos circuitos, con diferentes condiciones climatológicas, con repeticiones de carrera como si fuera una retransmisión de televisión. MotoGP2 para los auténticos aficionados a las motos.
motogp
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
TBWA